

Atari
Amiga
Amstrad
CBM64/128
Spectrum
IBM + altri

Anno II n.7
GIUGNO 1989*
Lire 5000

GUIDA AL DIVERTIMENTO ELETTRONICO

GIOCHI ORIGINALI

GRAND MONSTER SLAM
BIO CHALLENGE
VOYAGER
TYPHOON THOMPSON

intervista ai
BITMAP BROTHERS

GRAFICA:
PROFESSIONAL DRAW PER AMIGA



CD ROM

"Nei prossimi cinque anni i giochi saranno su CD invece che su disco o cassetta"

AMSTRAD E JACKSON PRESENTANO:

La Grande Enciclopedia di informatica per ragazzi

Corri in edicola e vinci 30 fantastici CPC Amstrad!*

Aut. Min. Validità dal 27/4/89 al 28/2/90



Il CPC Amstrad e l'enciclopedia Jackson sono stati studiati apposta per facilitare al massimo il tuo ingresso nel mondo dell'informatica. Amstrad CPC è una grande famiglia. Dal CPC 464 GT 64 Kb RAM - monitor fosfori verdi, tastiera registratore a cassetta, joystick e 100 programmi-giochi compresi, al CPC 6128 CTM 128 Kb RAM Monitor colori, disk driver da 3" doppia faccia (180 Kb + 180 Kb) joystick, 50 programmi-giochi. A partire da 399.000 lire + iva.

* I CPC Amstrad in palio sono: CPC 6128 GT 128 Kb RAM - monitor fosfori verdi, velocissimo disk driver da 3" (180 Kb + 180 Kb), joystick e 50 programmi-giochi.

LA GRANDE ENCICLOPEDIA DI INFORMATICA PER RAGAZZI IN EDICOLA DAL 27/4. CON IL PRIMO FASCICOLO IL GRANDE POSTER DEL BASIC IN REGALO. Gruppo Editoriale Jackson in collaborazione con AMSTRAD

USARE IL COMPUTER DIVENTA FACILE PER TUTTI.

Con soli 30 fascicoli settimanali entri nel mondo dell'informatica e impari subito, giocando, tutto quello che ti serve per capire, scegliere e usare il personal computer. Ogni fascicolo ti insegna a programmare, a conoscere il computer, a giocare e ti illustra le applicazioni e la corretta manutenzione.

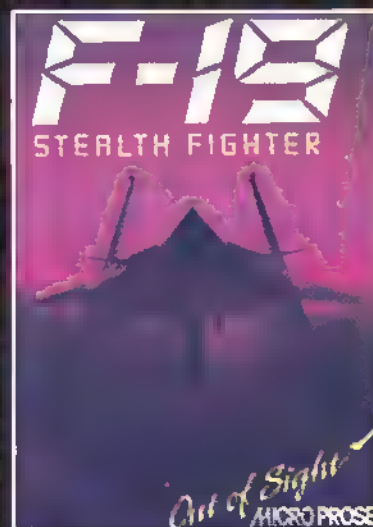
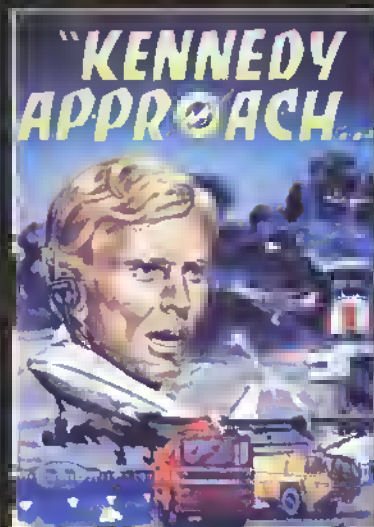
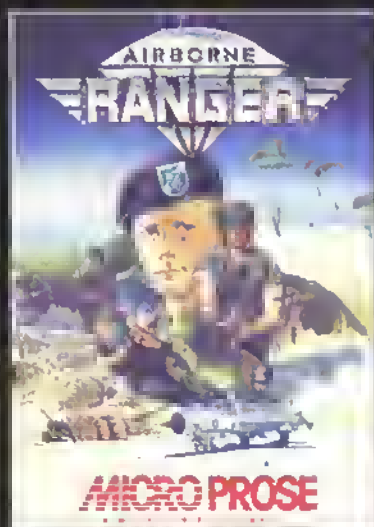
AMSTRAD CPC. UNA GRANDE FAMIGLIA DI FANTASTICI COMPUTER.

Il CPC è il computer ideale da usare assieme alla tua enciclopedia!



GRUPPO EDITORIALE
JACKSON

L'AZIONE E' SIMULATA MA IL DIVERTIMENTO E' REALE

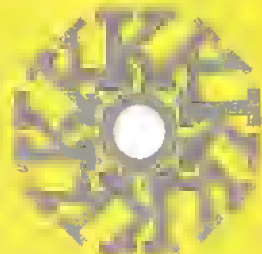


MICRO PROSE

SIMULATION • SOFTWARE

LEADER

7



Publicazione periodica mensile
Autorizzazione Tribunale di
Milano n.729 del 14/11/1988

EDITORE

GLENAT ITALIA
via Alberto 24 20123 MILANO
02-8361335

Redazione

Studio Vlt
via Aosta 2 20154 MILANO
02/33100413
fax 02/33104725
Videotel Mbx 013172662

Direttore responsabile
Riccardo Albini

Capo Redattore
Alberto Rossetti

Redazione
Marco Bill Vecchi, Iur,
Lorenza Casali

Collaboratori

Walter Almeno, Alex Badalich,
Rossana Brandani, Fabio Castellano
Alessandro Diano, Kyrrel, Danilo Le-
mere, Luca Massaron, Adele Marjulli,
Paola Riva, Tiziano Tonutti, Flavio
Vida, Marco Zandonadi

**Grafica e Impaginazione
Elettronica**
Maria Montesano

**Consulenza Editoriale
DTP**
Benedetta Toriani

**CONCESSIONARIA
PUBBLICITÀ**

L. T. Avamigorda
via A Villa 12 Sesto S. Giovanni MI
02/2423547

FOTOLITO

Graphic Service
via Marinelli, 3 20127 MILANO

FOTOCOMPOSIZIONE

Typing via DeRolandi 15
20156 MILANO

STAMPA

Arti Grafiche Pirelli, Vignate MI

DISTRIBUZIONE

SO DI P: Angelo Paluzzi MILANO

ABBONAMENTI

La corrispondenza va indirizzata a:
K Studio Vlt, via Aosta 2, 20155 Milano
Una copia L.5000 Annetto il doppio
del prezzo di copertina. Abbonamento
annuo, L.45.000 per 11 numeri.
Spedizione in abbonamento postale,
gruppo III/70 - Milano
Pagamento a mezzo conto corrente
postale n.50142207 oppure a mezzo
assegno o vaglia postale intestata a
GLENAT ITALIA, via Alberto 24
20123 MILANO
KAPPA utilizza testi e foto della rivista
ACE su licenza della Future Publishing
Ltd, Bath, UK.

SPECIALI

I GIOCHI DEL FUTURO20

I compact Disc insieme al nuovo hardware porteranno all'u-
so di immagini video in movimento nei computer giochi. K
esamina l'hardware e indaga su chi sta sviluppando cosa...

**CHE RUOLO
GIOCHI?
.....68**

La prima parte della
più completa guida
agli RPG mai
apparsa sulla faccia
del pianeta (a cura
Tinchetto, n.d.r.)



DA GIOCARE

IN ARRIVO14-15-18

K sceglie il meglio delle anteprime e poi va a visitare la
System 3 a Pinner

SALA GIOCHI16

Il nostro intrepido smantellatore spende i soldi dell'editore
provando Ikair III e Saint Dragon, due nuovissimi coin-op
giapponesi.



PROVE SU SCHERMO27

Pagine e pagine di recensioni, zeppe di giochi originali.
La moda delle conversioni da coin-op è forse passata?
Non ancora, ma i titoli originali stanno conquistando
spazio. Timescanner guida la riscossa delle conversioni
di questo mese...

SUPPLEMENTO44

Si comincia con i Budget, si prosegue con le Nuove Ver-
sioni e si finisce con una delle più corpose sezioni di TNT
mai pubblicata fino ad ora (tanto che abbiamo dovuto

**INDICE
PROVE SU
SCHERMO**

K-GIOCHI

BIO CHALLENGE	
Palace/Delphine.....	36
GRAND MONSTER SLAM	
Golden Goblins	32

RECENSITI

ALTERED BEAST Sega	42
CALIFORNIA GAMES Sega	42
DANGER FREAK Rainbow Arts.....	31
FRIGHT NIGHT Microdeal.....	38
HILLSFAR SSI.....	43
KICK OFF Anco	31
RAIDER Impressions.....	34
REAL GHOSTBUSTERS Activision	39
RENEGADE III Imagine.....	39
RUN THE GAUNTLET Ocean	30
SILKWORM Rebel	34
SKWEEK Lorcials	40
STEVE DAVIS WORLD SNOOKER	
CDS	40
STORMLORD Hewson	38
TIME SCANNER Activision	41
TIME SOLDIERS Sega	42
TYPHOON THOMPSON	
Broderbund.....	35
VIGILANTE Sega.....	42
VOYAGER Ocean	28

**PARLANO I BIT
MAP BROTHERS**

Riccardo Albini ha intervistato, Ira Amsterdam e Londra, i Bitmap Brothers, il team di program-
mazione che ha prodotto *Xenon* e *Speedball*. Era tentato di fare un pezzo intimista, ma è stato
dissuaso dal suo insano proposito dalla redazione, insorta all'unanimità contro questo tentativo di
trasformare Kappa in una rivista per intellettuali. Ridotte a più miti consigli, si è convinto a
preparare una mega-galattica anteprima sul nuovissimo gioco dei Bitmap Brothers, *Xenon II*, tut-
t'ora in fase di lavorazione. Leggete come i Bitmap Brothers stanno sviluppando il seguito di
Xenon ed ammirate le fotografie delle schermate del gioco (ammiratele bene perché alcune sono
tote in esclusiva per l'Italia e non le vedrete da altre parti per un bel po').

K NUMERI: ☎ 02-33100413 F

LEVEL

CD IL MEZZO PER I GIOCHI DEL FUTURO

"...ci sarà un grosso terremoto nell'industria. I costi saliranno alle stelle e produrre un gioco costerà milioni di dollari..."

Scoprite perché a pagina20



Grand Monster Slam p32



Voyager p28

BUDGET44
ADVANCED PINBALL SIM Codemasters, LAS VEGAS CASINO Zeppelin, SUPERNUDGE Mastertronic, TITANIC Kixx

NUOVE VERSIONI.....45
BATTLEHAWKS Lucasfilm, DDUBLE DRAGON Melbourne House, EMLYN HUGHES INTERNATIONAL SOCCER Audiogenic, FUSION Electronic Arts, ULTIMA V Origin

fare un'altra voce del sommario).

TRICKS 'N' TACTICS49

L'attrazione principale di TNT di questo mese è la prima parte della guida speciale a *War in Middle Earth* per 8-bit dalla penna di Mike Singleton in persona.

.....Sul fronte dei 16-bit, c'è una speciale seduta d'allenamento per gli aspiranti head coach di *TV Sports Football* (nonché un modo gabola) e alcuni consigli per *FOOT*. Per la soluzione di *Leisure Suit Larry* e una miniera di informazione per i giocatori che sanno quel che vogliono e non hanno scrupoli per ottenerlo.

ADVENTURES.....66

Pilgrim prova in anteprima i nuovi giochi della Infocom e scopre che uno di questi assomiglia a *Adrian Mole* (forse c'è un errore, n.d.h.r.)

REGOLARI

NOVITA'5

Un mese zeppo di notizie. Nuove etichette, nuove console e nuovi padroni per la vecchia Telecompsoft. Leggere per credere.

LETTERE8

I soliti sfoghi dei soliti grafomaniaci.

GRAFICA73

Il nostro critico artistico diventa un esperto di CAD provando *Professional Draw* per Amiga. Resoconti Grafici vi tiene informati su quello che c'è di nuovo nel mondo della grafica..



MUSICA63

Tutto quello che c'è da sapere sui sequencer, qualunque sia il vostro computer.

GIALLE

.....77

AX 02-33104726 VIDEOTEL 013172662

SoftMail

Vendita per corrispondenza di programmi ed accessori originali per tutti i tipi di computers
VIA NAPOLEONA 16 - 22100 COMO - TEL. (031) 30.01.74

© SoftMail è un marchio registrato da Laposac



SoftMail è l'azienda di vendita per corrispondenza con il più vasto assortimento di programmi originali per tutti i computers. L'organizzazione professionale e la serietà del nostro servizio garantiscono la massima cura per ogni ordine. Non solo: da quest'anno i nostri clienti più fedeli possono usufruire di offerte speciali e promozioni esclusive. Prova ad effettuare un acquisto tramite il tagliando qui sotto: ti sentirai subito un cliente molto speciale! SoftMail ti riserva informazioni, consigli, anticipazioni e tutta la gentilezza che ti meriti.



Presentiamo in questa pagina alcune tra le ultime novità del catalogo SoftMail. Ecco qualche informazione utile sul nostro servizio: è possibile effettuare ordini telefonici dopo aver effettuato un primo ordine scritto. Se desideri notizie sulla disponibilità ed i prezzi dei prodotti che non compaiono in questa lista puoi telefonare allo (031) 30.01.74 dalle 14:30 alle 18:00 dal lunedì al venerdì.

SoftMail può organizzare la consegna anche tramite corriere: interpellaci per maggiori informazioni. Oltre alle ultime novità qui esposte, SoftMail offre l'intero catalogo delle seguenti case: Aegia, Ciomaware, EA, Firebird, Microprose, Rainbird, SSI, SSG, Sublogic.

ACCESSORI	
Copriastiera A500	25.000
Copriastiera IGS	39.000
Final cartridge II	110.000
Flicker master	29.000
Game card PC/Konix	48.000
Joy. Navigator	39.000
Joy. 8Rk stick	16.500
Joy. SpeedKing	29.000
Joy. Speed! Autof.	33.000
Joy. Tac I Apple/PC	55.000
Joy. Tac 5	39.000
Joy. Wico Apple/PC	65.000
Copri mouse	20.000
Porta mouse	12.500
Tappetino mouse	22.500
Portadisci 3" (30)	34.000
Portadisci 5" (40)	37.000

LIBRARIINTS & TIPS	
Altrunite city specificare	
8/15 bit	18.000
Bard's tale II	25.000
Bard's tale III	25.000
Black cauldron	18.000
Deathlord	19.000
Dungeon master	25.000
Elite	18.000
Graphic adv. creator	7.500
Manhunter NY	19.000
Mars saga	19.000
Night & Magic	25.000
Pool of radiance	29.000
Quest for clues	39.000
Sentinel worlds	25.000
Sierra on Line: vari	telef.
Starflight	25.000
Ultima II	19.000
Ultima IV	19.000
Ultima V	22.500
Wasteland	16.500

AMIGA	
Bal. of power 1900	49.000
Barbarian II	telef.
Battle tech	59.000
Bio Challenge	39.000
Blastoids	29.000
Cosmic pirate (ITA)	39.000
Crazy cars II	29.000
Designasaurus	69.000
Digiview gold (PAL)	330.000
Dragon's lair (1Mb)	75.000
Driller (tutto italiano)	59.000
Dungeon master I Mb	59.000
F16 Falcon	59.000
Fire brigade	85.000
Fish	45.000
Football director II	49.000
Fusion	49.000

Gauntlet II	25.000
Gold rush	59.000
Gunship	telef.
Heroes of the lance	49.000
Kennedy approach	59.000
K.Dagfish soccer b.	49.000
Kristal	59.000
Journey	59.000
Lords of Rising Sun	telef.
Manhunter NY	59.000
Microsoccer	telef.
Neuroancer	telef.
Pac land	25.000
Photon paint 2.0	21.500
Populous	55.000
Prime time	69.000
Qwestron II	59.000
Real ghostbusters	49.000
Red Heat (Danko)	29.000
S.E.U.C.K. (ITA)	telef.
Scenery FS II #9	39.000
Sex vixens in space	55.000
Space harrier	29.000
Suppl. Hang-On	49.000
Sword of Sodan	69.000
TV sport football	59.000
UMS	45.000
UMS scenery 1 o 2	19.000
War in middle earth	49.000
Workbench 1.3	45.000
Zak McCracken	telef.
Zark golf	59.000
Zork Zero	59.000

CBM 64/128 CASS.	
Barbarian II	18.000
Chicago 30's	15.000
Defender ... crown	12.000
Denaris	15.000
Dragon ninja	15.000
G.Lineker hotshot	15.000
Grand Prix Circuit	22.000
I.S. Sphere	18.000
Int. speedway	5.000
Italy 90 soccer	18.000
Led duel	15.000
Led storm	15.000
Microprose soccer	39.000
Red Heat (Danko)	15.000
Renegade II	15.000
R-Type	18.000
Robocop	18.000
Run the gauntlet	15.000
S.E.U.C.K.	25.000
Serve & volley	22.000
Sport's world '89	18.000
The in crowd	29.000
Titan	18.000
Tracksuit manager	22.000
Vardan	15.000

Indicators	telef.
CBM 64/128 DISCO	
ADD: Assistant	49.000
ADD: Hillsfar	49.000
Barbarian I	25.000
Battles of Napoleon	59.000
Defender ... crown	15.000
Dragon ninja	18.000
Ferrari F1	telef.
First over Germany	59.000
Fish	29.000
Gran prix circuit	29.000
HQ4	15.000
Italy 90 soccer	25.000
Led storm	15.000
Legend of blacksilver	18.000
Mainframe	59.000
Mars saga	35.000
McArthur's war	49.000
Microsoccer	49.000
Neuroancer	39.000
Night rider	21.000
Powerplay hockey	29.000
Rack'em	29.000
Real Ghostbuster	25.000
Red Heat (Danko)	18.000
Robocop	21.000
Rocket Ranger	39.000
S.E.U.C.K.	35.000
Serve & volley	29.000
Sinbad	29.000
Sky travel	79.000
T.K.O.	29.000
Technopop	25.000
The bard's tale III	35.000
The deep	15.000
The in crowd	39.000
Typhoon of steel	59.000
War in middle heart	25.000
Wasteland	39.000
World soccer	25.000
WWF Wrestling	telef.
Zak McCracken	telef.

AMSTRAD 404 CASS.	
Afari burner	18.000
ATV simulator	5.000
Crazy cars II	18.000
CY Adv flight trainer	18.000
Dragon ninja	18.000
Dynamic duo	15.000
Microsoccer	39.000
Red Heat (Danko)	15.000
Run the gauntlet	15.000
Robocop	18.000
R-type	18.000
The in crowd	29.000
Total eclipse (ITA)	15.000
Versioni su disco	telef.

MS-DOS 3"	
Driller	39.000
Flight simulator 3.0	99.000
F16 Stealth fighter	99.000
Grand Prix Circuit	59.000
Impossible miss. II	29.000
Skate or die	59.000
Strikefleet	59.000
Summer edition	29.000
The Bard's tale II	49.000

MS-DOS 5"	
Abrams battle tank	59.000
Battlec hess	59.000
F16 Combat pilot	55.000
F19 Stealth fighter	79.000
Fast break	59.000
Fish	45.000
Flight simulator 3.0	99.000
Genghis Kan	99.000
Grand Prix Circuit	59.000
Legend of the sword	45.000
Prime time	69.000
Pro beach volleyball	49.000
Sentinel worlds	49.000
Thunderchopper	55.000
UMS	59.000
Wasteland	59.000

MS-DOS 3" & 5"	
Adv. dungeon dragons tel.	telef.
Defender ... crown	59.000
F16 Falcon	89.000
F16 Falcon AT/EGA	85.000
Gold rush	69.000
King quest IV	69.000
Life & death	79.000
Rockat Ranger	59.000
Zak McCracken	59.000
688 attack sub	69.000

ATARI ST	
Barbarian II	39.000
Bio Challenge	39.000
Cosmic pirate (ITA)	39.000
Driller (italiano)	49.000
F16 Falcon	59.000
F16 combat pilot	59.000
Flying shark	39.000
Fusion	49.000
Galactic conqueror	39.000
Galdregon's domain	39.000
Gold rush	69.000
King quest IV	69.000
Laisure suit Larry II	59.000
Pacland	29.000
Populous	55.000
Real ghostbusters	39.000
Starfleet	39.000
S.E.U.C.K. (ITA)	telef.

The deep	29.000
Times of lore	59.000
Winter edition	29.000
Zack McCracken	59.000

SPECTRUM 48K CASS.	
Barbarian II	18.000
Dragon ninja	18.000
E. Huges soccer	18.000
Exploding fist+	15.000
Last duel	15.000
Red Heat (Danko)	15.000
Robocop	18.000
Savage	18.000
Renegade III	15.000
Run the gauntlet	15.000
Skate or die	18.000
The in crowd	29.000
Total eclipse (ita)	15.000

MSX CASS.	
After burner	18.000
Barbarians	18.000
Blastoids	18.000
Crazy cars (cart.)	59.000
Flight simul. II (cart.)	59.000
Operation wolf	15.000
Outrun	15.000
Pac land	15.000
Rambo III	15.000
Robocop	18.000
Wac La Mans	18.000

MACINTOSH	
Deja vu II	99.000
Deluxe music 2.0	189.000
F16 Falcon 2.0	99.000
Life & death	85.000
Mac Racquetball	99.000
Pirates!	99.000
UMS & scenery	telef.
Tetris	telef.

APPLE II GS	
Deluxe Paint/Write	199.000
Dungeon M. (1Mb)	69.000
Last ninja	69.000
Manhunter N. Y.	75.000
Reach for the stars	69.000
War in middle earth	69.000

APPLE II	
Dragon ninja	55.000
Imp. mission II	59.000
Millionaire II	79.000
PHM Pegasus	69.000
Roger Rabbit	69.000
SS: Football	39.000
Starfleet	69.000
Wasteland	69.000

ENTRA

VIENI a trovarci: in Via Napoleona 16 a Como c'è il più grande assortimento di software ORIGINALE per il tuo computer!!

ENTRA

VUOI ricevere il nostro bellissimo catalogo GRATUITO tutto a colori? SUBITO allo (031) 30.01.74

Buono d'ordine da inviare a: LAGO DIVISIONE SOFTMAIL, VIA NAPOLEONA 16, 22100 COMO, TEL. (031) 30.01.74, FAX (031) 30.02.14

Desidero ricevere i seguenti articoli:

Titolo del programma	C/D	Computer	Prezzo

K Spese di spedizione Lit. 5.000
ORDINE MINIMO LIT. 25.000 (SPESE ESCLUSE) TOTALE LIT.

Pagherò al postino in contrassegno
 Addebito l'importo sulla mia: CartaSI Mastercard Visa American Express
 Numero _____ scad. _____

Cognome e nome _____ Nr. _____
 Indirizzo _____
 CAP _____ Città _____ Prov. _____ Tel. _____

FIRMA (Se minorenni quella di un genitore)
 Verranno evasi SOLO gli ordini firmati

K NOTIZIE

UN PIENO DI CONSOLE...

La console 7800 dell'Atari, basata sul processore 6502, dovrebbe arrivare nei negozi inglesi nel corso del prossimo mese, insieme ad una gamma completa di giochi prodotti dalla Electronic Arts, dall'Acipision e dalla Epyx. Compatibile con le cartucce per la mitica console 2600, il 7800 offre una grafica decisamente più brillante: per i programmatori sono disponibili 16 modi grafici che, secondo un portavoce tecnico dell'Atari, possono essere mischiati e combinati praticamente in qualunque modo. Al momento si stanno convertendo i giochi dalle versioni americane in NTSC così che possano girare sul sistema PAL che sarà venduto nel Regno Unito, ma sono già stati commissionati nuovi giochi originali ad una casa di software nel nord-ovest dell'Inghilterra. Sembra che un gruppo di ex-programmatori dell'immagine abbia firmato un contratto per la produzione di sei giochi originali all'anno. Tra i titoli per il 7800 già disponibili negli Stati Uniti figurano Summa Games, Winter Games, Commando, Impossibile Mission, Balblazer, Super Hiry e Choolifer. Entusiasti il titolo più impres-

sante è un gioco chiamato Tower Toppler, pubblicato in America dalla US Gold. I giocatori al di qua dell'oceano forse lo conosceranno come Nebulus, il noto gioco di John Phillips per la Hewson.

Il 7800 sembra aver raggiunto il numero due nella classifica di vendita in America, superando il Sega nella battaglia per il dominio del mercato delle console che è già stato largamente vinto dalla Nintendo. Negli Stati Uniti sono state vendute oltre 1,1 milioni di console Nintendo 8-bit in una casa americana su cinque si trova una console Nintendo.

L'Atari non ha comunicato alcun prezzo: ne per il 7800 né per il software, ma è probabile che la console costerà meno di £80. L'Atari Italia non ha in previsione l'importazione della console almeno per quest'anno.

A PORTATA DI MANO

Giungono voci dal Giappone che la Nintendo sta progettando di lanciare verso la fine di quest'anno la sua console a 16-bit in risposta alla 16-bit della Sega, anche se è improbabile che arrivi in Europa prima del 1990.

da come stanno le cose, quic e ancora molto spazio per le vendite della console a 8-bit della Nintendo. Si parla anche di una console Nintendo "portatile", ma per il momento sarà venduta solo in Giappone.

Gli americani non hanno nessuna intenzione di stare a guardare e stanno lavorando ad una macchina-gioco portatile. Da un po' inoltre girano voci che la Epyx stia progettando una console che colmi il vuoto tra le macchine-gioco portatili e le console "tradizionali". Secondo il settimanale Computer Trade Weekly, la Epyx ha confermato che la loro nuova macchina sarà presentata al CES di Chicago in giugno, e anche se al momento non è stato rivelato alcun particolare tecnico, l'unità dovrebbe essere messa in vendita in America in luglio ad un prezzo inferiore ai \$150 il che dovrebbe signifi-

care un prezzo di circa 200.250. In lire in Italia il fondatore e direttore della Epyx, John Brazier, ha confermato che la macchina dovrebbe arrivare da noi per il Natale dell'anno prossimo.

Per concludere, la versione americana del PC Engine potrebbe essere presentata al CES. Se il PC Engine verrà realmente messo in commercio negli Stati Uniti verso la fine dell'anno, allora i più importanti sviluppatori di software americani cominceranno probabilmente a produrre giochi sia per l'Engine che per

il suo lettore CD-ROM. Nell'articolo sul CD-ROM in questo numero potrete leggere ulteriori notizie sulla direzione che prenderà lo sviluppo del settore con l'arrivo imminente dei lettori CD-ROM da casa.



La Console Sega a 16 bit: tra breve arriverà la rivale della Nintendo...



UNA PENTOLA D'ORO ALLA FINE DELL'ARCOBALENO

La Rainbow Arts, che comprende diverse case di software, ha deciso di tagliare i legami con la US Gold e di mettersi in proprio. Grand Monster Slam, il primo titolo distribuito direttamente dalla casa tedesca in Inghilterra, viene recensito in questo numero e dovrebbe ormai essere nei negozi da qualche giorno. È pubblicato dall'etichetta Golderr Coblins.

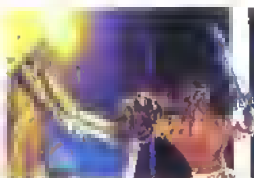
Il prossimo titolo della GG sarà Circus Attractions, che

dovrebbe uscire tra breve, seguito subito dopo da Spherical, Andale a riprenderci il numero di marzo se volete sapere qualcosa di più sui titoli futuristi del gruppo di sorelle della Rainbow Arts.

Fare il giocatore è una delle esibizioni previste in Circus Attractions. In arrivo tra brova dalla Rainbow Arts.

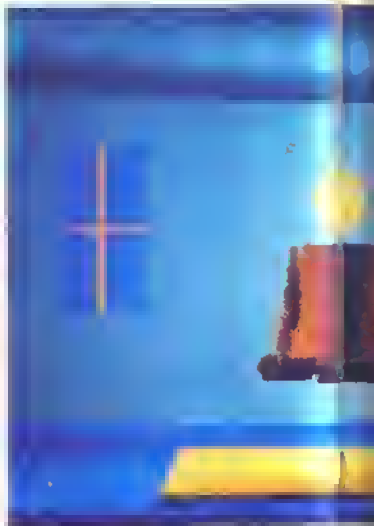


LA FTL COLPISCE ANCORA



Nonostante il diligente tentativo di adattare Dungeon Master all'Amiga 500, la FTL ha deciso di abbandonare il progetto.

Il programma richiede molta più memoria di quanta ne sia disponibile su un Amiga 500 con 512K. Qualunque sforzo messo a ridurre le dimensioni e la complessità del gioco, così da farlo girare su un normale A500 avrebbe dato come risultato un prodotto non accettabile, secondo la FTL. Diversi lettori hanno spinto la FTL a prendere questa decisione. Le lamentele al ribasso dei prezzi delle RAM, che stanno rendendo sempre più abbordabile l'espansione di un Amiga 500, ed il fatto che le case di software stanno producendo sempre più prodotti che richiedono 1 Mega di memoria, significa che molti utenti Amiga stanno per dolersi, in



numero sempre maggiore, di un'espansione di memoria che li metterà in grado di giocare Dungeon Master in versione completa. La casa americana ha annunciato l'imminente uscita di Chaos Strike Back, un programma da usare insieme all'originale contenente una serie di livelli extra che partono dove finiva DM e sta la vorando ad un nuovo programma che conterrà lo stesso sistema operativo di DM e che sarà ambientato nello spazio.

LIGHT FANTASTIC

Gravè ad un originale accordo con l'Amstrad, il braccio Mastertronic della Virgin Mastertronic si sta preparando a lanciare una nuova pistola luminosa per lo Spectrum Plus e per la gamma di computer Amstrad CPC. È anche stata presa in considerazione una versione per Commodore 64 della pistola luminosa, che costerà in Inghilterra £29.95, ma per il momento non è stata presa alcuna decisione. L'unità, che dovrebbe essere disponibile nelle prossime settimane, arriva impacchettata con sei giochi i dell'aggr Irali sui titoli non sono ancora stati comunicati. Altre case di software saranno invitate a scrivere giochi per questa periferica.

La pistola luminosa della Virgin Mastertronic sarà disponibile per lo Spectrum Plus e gli Amstrad CPC e forse anche per il Commodore 64.

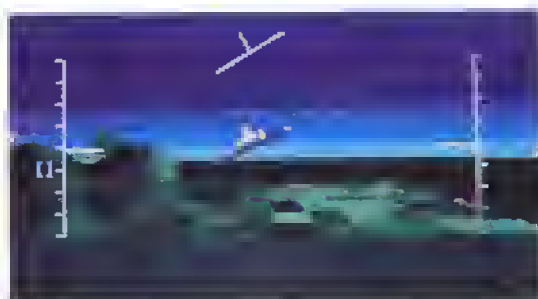
IN ARRIVO L'UPGRADE PER FOFT

Dando ascolto alle recensioni che hanno definito diletta la versione ST di Federation Of Free Traders, la Gremlin sta prendendo provvedimenti per fare in modo che la versione Amiga sia il più possibile perfetta. 'Nella versione ST c'è tutto' spiega il boss della Gremlin, Ian Stewart, 'ma ci siamo fatti troppo coinvolgere dal gioco durante lo sviluppo. Stiamo attivamente prendendo nota delle critiche mentre prepariamo la versione Amiga'.

La Gremlin sta lavorando ad un mini-manuale che includerà una guida di partenza per FOFT e che accompagnerà la documentazione esistente nella confezione Amiga.

Una volta che la versione Amiga sarà stata controllata e distribuita, i possessori di ST potranno acquisire un 'FOFT remix' ed una copia del manuale supplementare spedendo il disco originale alla Gremlin, insieme ad una sterlina per coprire i costi di spedizione.

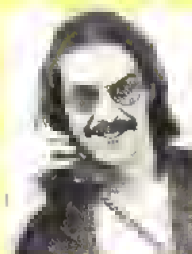
Nel frattempo, se avete qualche difficoltà a giocare a FOFT, date un'occhiata alla rubrica TNT di questo mese e ricordate che la Gremlin ha una 'helpline', contattabile al 0044/742/753423. Non appena entrerà in funzione il servizio di scambio di dischi per ST, ve lo faremo sapere.



ROB HUBBARD

★ INTERVIEW

Per oltre due anni Rob Hubbard ha dominato la scena musicale del C64, conquistandosi l'adulazione pubblica ed un paio di premi. Poi, senza neanche un affettuoso saluto, è praticamente scomparso senza lasciare traccia. KAPPA ha parlato con Rob a Foster City, California, della sua improvvisa uscita di scena...



«Erano già un po' di anni che lavoravo col C64 e con altri computer a 8-bit e quando uscì l'IST mi capitò di parlare con Mark Lewis, il capo della Electronic Arts inglese. Mi disse che avrebbe voluto che lavorassi per loro e mi organizzò una visita di alcuni mesi negli Stati Uniti, in cui mi divertii immensamente. Tornai in Gran Bretagna per un po', ma quando l'EA mi offrì una posto fisso accettai».

Dato che aveva una forte presa sulla scena musicale inglese, la decisione di Rob di fare il bagaglio e trasferirsi in America può essere sembrata strana ai suoi numerosi fans, ma Rob ci spiega le ragioni della sua scelta: «Stavo cominciando ad annoiarmi con i computer a 8-bit: facevo sempre le stesse cose, solo su macchine diverse. Volevo sperimentare di più e l'America è il posto dove farlo perché è all'avanguardia della tecnologia».

Il mercato è diverso lì: i computer principali sono gli IBM compatibili, qualche C64, un po' di Amiga e un po' di Apple II GS. Cominciai col Tandy IBM per cui scrissi una routine per suoni digitalizzati per il chip sonoro a quattro voci del Tandy.

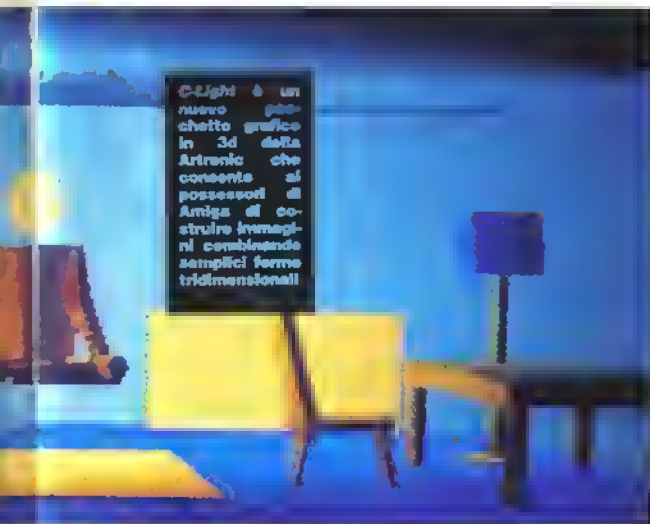
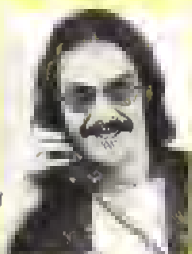
Il problema più grosso che ho adesso è supportare tutte le schede sonore non-standard per il PC, che includono l'Ad Lib, il CMS (Creative Music System), il Roland MT-32 (un generatore a 32 voci - il preferito di Rob) ed il Music Feature Card, per non citare tutti i convertitori digitale/analogico. Girano anche delle voci su due nuove schede sonore che utilizzano il chip sonoro dell'Amiga e il fedele SID del C64».

Per aggirare questo problema, adesso compongo musica su PC usando il programma Voyella e archivio tutte le piste come file MIDI. Ho una configurazione MIDI differente per ogni scheda sonora e quando il programma scopre un hardware particolare, carica semplicemente la configurazione corretta da disco.

Il grande vantaggio di tutto ciò è che mi fa risparmiare un sacco di tempo dato che devo produrre un solo file musicale - ed è anche più veloce comporre musica su un synth che in esadecimale!».

Progetti per il futuro? Rob, come chiunque altro, sta aspettando l'avvento della rivoluzione del disco ottico: «La EA ha una macchina CDI Philips - che è una delle tre esistenti nel paese - e ci sono già diversi formati, CDI, DVI, il lettore CD ROM del PC Engine, il disco ottico di lettura/scrittura della Tandy e il NeXT che è un 68000 con lettore CD di lettura/scrittura. Il bello di tutte queste macchine è che sono ADPCM, posso incidere semplicemente su disco come se fosse un normale CD».

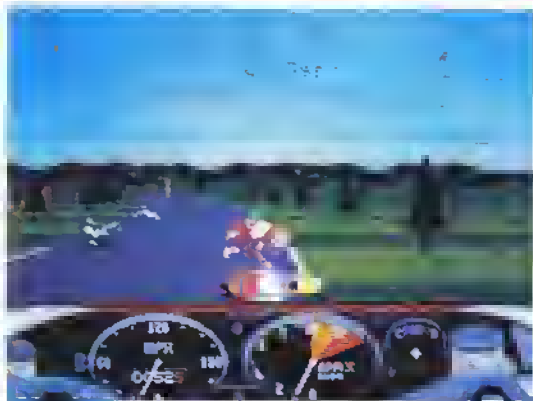
Anche se adesso sono in grado di scrivere usando sintetizzatori convenzionali, la vera sfida è fare cose intelligenti con il software. Sto già cercando di creare una musica interattiva intelligente sul PC, in previsione dell'arrivo dei giochi realmente interattivi. Ad esempio, scriverei una colonna sonora continua e poi, quando l'azione si fa rovente, sovrapporrei altre voci per renderla più papale o viceversa. Questa tecnica sarà adottata nel progetto a cui sto lavorando, un avventura/romanzo interattivo per il PC».



C-Light è un nuovo pacchetto grafico in 3d della Artronic che consente ai possessori di Amiga di costruire immagini combinando semplici forme tridimensionali

MICROPROSE ALLARGA GLI ORIZZONTI

Lanciate due nuove etichette e acquisita la Telecomsoft



L'Honda RVF, nella prima produzione della nuova etichetta Microstyle

Mentre stavamo andando in stampa con questo numero, la Microprose e la British Telecom hanno apparentemente raggiunto un accordo in linea di massima sulla vendita delle tre etichette della Telecomsoft: Rainbird, Firebird e Silverbird. Non c'è alcuna certezza, ma si dice che il gruppo Virgin/Mastertronic potrebbe acquistare i diritti del catalogo di magazzino dei giochi economici della Telecom, mentre le etichette principali Rainbird e Firebird sarebbero trasferite alla Microprose. Ulteriori particolari quando saranno disponibili.

Al di là dell'accordo con la Telecomsoft, la Microprose sta chiaramente preparando ad un'espansione in grande stile. È stato firmato un accordo con la Hewson grazie al quale la Microprose distribuirà in America la crema dei giochi arcade

della Hewson, mentre in Inghilterra quelli della Prose gestiranno il marketing per i giochi a 16-bit dell'Incentive, oltre a distribuire Universal Military Simulator II: Nations at War. Verso la fine di questo mese dovrebbero uscire Dark Side e Total Eclipse per una nuovissima etichetta - Microstatus - che distribuirà giochi che richiedono un po' di cervello per essere portati a termine. Oltre alla Microstatus c'è un'altra nuova etichetta, Microstyle, creata appositamente per gli sparatutto e i giochi d'azione Xenophobe, Rainbow Warrior e RVF, una simulazione di una motocicletta Honda, dovrebbero uscire da un momento all'altro. Ulteriori particolari nella rubrica Anteprime di questo numero.

K-BOX

Questo mese vi propongo un esperimento in esclusiva mondiale. Grazie alla collaborazione della Zvazla Panega, una società elettronica bulgara, già nota nel campo musicale per il suo MIDI Precognitor, abbiamo installato sul nostro fax un sistema di ricezione che ha come trasmittente questa copia di K. Come noterete sulle pagine della posta ci sono due spazi su cui porre le vostre mani. Concentratevi, articolate il messaggio e trasmettete. Cercate di essere brevi anche perché il costo della chiamata vi verrà addebitato e le tariffe sono abbastanza alte. Evitate commenti sarcastici sulla stupidità dell'iniziativa, questo mese non sono riuscito a pensarne una migliore.

BMV

VASCO FOR POLEMIST



Cari amici di K, sono un amante della polemica e vorrei incidere un grande personaggio e simbolo della 'polemica incallita': VASCO. A questo punto qualcuno potrebbe dire che sono pazzo e penso di esserlo ma Vasco, lui, ha il coraggio di polemizzare contro tutta la falsità, contro lo Stato, contro i "bravi ragazzi", che poi tali non sono. Amici che amate la polemica e la musica "dura" uniamoci, siamo i più grandi!

Amici di K pensate che successo che avrebbe Vasco tra le pagine della posta?

Ora invece vorrei dire una cosa a Emilio Gelosi: se, come dici tu, bisogna avere "tolleranza verso chi non possiede il proprio tipo di computer o non possiede i nostri stessi gusti" non puoi dire "spero che Bitlanli e quelli come lui, non siano presi in considerazione" ma quanto anche tu devi avere tolleranza verso chi non la pensa come te. Dopolutto siamo o no in un paese democratico?

■ Il "Vascaro" Marco Minniti, Roma

Posso capire che ultimamente la mia vena di polemista non è più quella dei tempi d'oro, ma addirittura a proporre di rimpiazzarmi con Vasco mi sembra veramente... un'ottima idea! Sono disposto ad andarlo a cercare al City Square, il locale che ha aperto qui a Milano per proporvi la cosa, ma prima vorrei che ci pensate un attimo...

Siete disposti ad avere uno che vi dice la verità e che vi risponde senza mediazioni? Potreste uscire con le corna volle.

I RUSSI MANGIANO ANCORA I BAMBINI?

Vorrei portare alla Vs attenzione un aspetto di un problema che da tempo imperveria sulle riviste per computer e che avete sfiorato con la risposta alla lettera di Andrea Pace sul numero 5 di K: il problema in questione è l'influenza dei videogames sui giocatori.

L'opinione generale è che la violenza vera e propria, nei videogiochi, è quella che insinua odio nei confronti di minoranze etniche e non.

Fin qui assolutamente d'accordo. Quando si dice che i giochi più pericolosi sono i videogames nazisti che circolano da tempo, generalmente mi oppongo.

Per carità non sono un nazi, ma il problema è che ci sono altri giochi molto più pericolosi in quanto l'insinuazione di odio è molto più sottile e perciò più facile a radicarsi nella mente sprovvedita.

Così esistono giochi che si limitano a mettere il giocatore davanti a un antagonista "cattivo" che, nella Microprose, viene fatto impersonificare al duero agente dei KGB.

Mi rendo conto che potreste non essere d'accordo ma sono lo stesso speranzoso di aver meritato una certa attenzione

■ Carlo Slavich, Ferrara

Forse dando un'occhiata agli avvenimenti degli ultimi 40 anni ti renderai conto che questo tipo di aggressività non è una caratteristica dei videogiochi, ma purtroppo della mentalità e della cultura americana. Quindi l'odio espresso dai videogiochi non è che una riproposizione neppure tanto rotante di decenni di conti approssimazione dei blocchi e di ricerca del nemico a tutti i costi. Non è un caso che in un periodo di riavvicinamento tra Usa e Urss in F-16 Falcon i nemici mortali siano diventati i bicchi, i nuovi i appre-

sentanti dell'impero del mate. Forse due che sono stonati che non guardano la nostra cultura non basta a risolvere la cosa o ad impedire che l'odio si insinui tra i poveri di spillo, ma mi chiedo anche se sia compito di K lanciare una battaglia ideologica e culturale sui temi del pacifismo. Noi lo siamo, pacifisti, e spero che questo trasparisca dalle pagine del giornale, per il resto ci rivoliamo al vostro buon cuore e alle vostre capacità di comprensione della realtà

PANE DEI VOSTRI DENTI

Casa di software è arrivata la vostra ora! Non nascondetevi, non fuggite da un gruppo di ragazzi sedicenni videodipendenti. E' difficile trovarvi tante scuse, ormai è arrivato il momento della verità! Bando agli scherzi, tutti sanno che noi siamo "il pane dei vostri denti" e che senza di noi ragazzi vi spacchereste i denti mangiando sassi. Abbiate un po' di criterio; se volete creare un videogioco, prima vi ispirate a noi, ragazzi in generale e poi lo costruite, non è vero?

Quindi da qui nasce un rapporto di reciproco scambio con una macchina arcade: noi muzziamo, e voi ci regalate ore di assoluto divertimento. Ma per creare un questo genere di emozioni, dovete interpellarci. Ci spieghiamo meglio; voi inventate videogiochi ma se a noi non piacciono (e ce ne sono tanti) avete cos' sperato tempo, soldi, ingegno, ecc.

Quindi perché non ci interpellate chiedendoci qualche consiglio? Senza di noi, ora, stareste a zappare la terra, non è vero? Forse (molto probabilmente, diciamo certamente), questa lettera non vi farà né caldo e né freddo ma pensateci bene.

In quanto a voi della redazione di K avete creato un mensile veramente esagerato, i commenti, le

recensioni, le foto hanno stile. La nostra gang, composta da 16 ragazzi, vi ringrazia per quel che ci date.

Auguroni e continuate sempre così.

■ Francesco Donnaumma (e gli altri 15), Cascina (PI)

Riceviamo e volentieri pubblichiamo, ma forse questo è un campo in cui il cliente non ha sempre ragione.

CD ROM

Spell le redazioni di K, ho letto il numero 5 della vostra rivista e sono rimasto entusiasta dell'articolo sul CD. Infatti io possiedo un PC compatibile IBM collegato a un CD della Philips. Ho molti giochi ma tutti su dischetti e la grafica del mio PC è ottima ma non il suono. Quindi come tro l'ello che il mio CD aveva un suono digitale. Ho pensato che per il mio PC era l'unica cosa mancante per concorre con i computer da gioco (Amiga, S3)

So essere molto paziente ma quando mi dicono che l'Amiga è l'unico computer con un'ottima grafica mi arabbio!

Io vorrei provare i giochi su CD ma non so a chi rivolgermi e che indicazioni devo dare e così mi sono rivolto a voi per chiedervi dove poterli trovare e quale è il loro costo.

■ Paolo Milano, Milano

Per piacere, datevi una calma! Proprio in questi giorni chiedevo del CD ROM per ST e la risposta che mi è stata data è che linché non ci siano CD ROM non ci sarà il lettore e non ci sarà il lettore linché non ci siano CD ROM. Forse hanno esagerato ma il problema è ben rappresentato. Prima che sul mercato appaiano giochi in CD ROM passerà un bel

po di tempo quindi cercate per il momento di non lasciarvi il legatolo alla ricerca di qualcosa che esista solo in versione pilota. Mi spiace, ma per ora ci dica.

CONSUMISMO

Spett.le redazione di K, ho un vostro lettore dai tempi di Videogiochi e in quel periodo possedeva una delle prime console Philips; seguendo lo sviluppo dei videogames, secondo la Bibbia (voi), approdai a una ColecoVision per poi passare dal 64 sino ad un Amiga 2000.

Dalla fine di Videogiochi ho dovuto forzatamente seguire l'evoltersi di questo settore su riviste estere (AmigaWorld, The Games Machine e altre).

Poi siete tornati voi: la comparsa di K penso sia un punto di riferimento fisso per ogni video-giocalatore italiano. Inoltre viene esaminato ogni possibile sviluppo del settore del videogioco, come nasce e diventa un programma perfetto.

Vorrei comunque porre alla Vostra attenzione un problema: la compatibilità. Vi sembra logico che a cicli fissi ogni videogiocalatore sia quasi obbligato a sostituire Console e cartucce (o computer e dischi) per poter passare a un sistema aggiornato, con la relativa perdita di denaro e programmi che il tutto comporta?

In altri settori questo è sintomo di professionalità (ad es. nel campo fotografico si tenta di rendere il più possibile tutto compatibile con i "vecchi pezzi").

Che futuro pensate possa avere un CD ROM tipo quello della PC Engine, dopo quattro o cinque anni?

Con lo sviluppo continuo del settore diventerà velleoso prima di aver venduto 100.000 pezzi (si fa per dire).

Forse si vuol incutere nel consumatore la mentalità dell'usa e getta ma se esistesse una ditta sene che rendesse possibile un continuo aggiornamento del proprio sistema, probabilmente avremmo una macchina quasi perfetta? Inoltre, sapendo di poter vendere un titolo per molto anni, non diminuirebbero i costi e poi, naturalmente, i prezzi?

E non credete che un sistema del genere avrebbe buona probabilità di conquistare una grossa fetta del mercato?

■ Federico Bottini - Lodi

Credo che il parallelo Macchine fotografiche-Computer non sia particolarmente centrato. Si tratta di due mercati molto diversi

soprattutto dal punto di vista dello sviluppo tecnologico: mentre da anni esistono macchine fotografiche "perfette" e tutte le altre sono soltanto variazioni sul tema con aggiunta di microprocessori e automatismi, nel campo dei computer la velocità di rinnovamento e di evoluzione è molto più alta e soprattutto ci sono reali possibilità di evoluzioni costanti. È chiaro che esiste anche una motivazione consumistica che soprattutto nella fascia di mercato dell'home ha un peso molto grosso. Non è un caso che a fronte dei due standard (parliamo di personal) del mercato professionale, MS-DOS e Macintosh, nel settore amatoriale i sistemi più o meno affermati sono molti di più. Oppure basta osservare con quanto sbavamento molti nostri lettori attendono le novità per capire che lo spazio per manovre poco rispettose nei confronti degli utenti c'è e viene abbondantemente sfruttato. Dopo tutto chi si butta sulla produzione di hardware ha una sola possibilità di vendita, a differenza di chi produce software e quindi deve cercar di aumentare le sue possibilità introducendo nuove macchine. Non è un caso che l'unico tentativo di standard, l'FM SX abbia fatto la fine che tutti sappiamo.

Quindi probabilmente col CD player del PC Engine tra qualche anno ci ascolterai i tuoi brani preferiti.

Gentile redazione di K, vi scrivo per dirvi che la vostra rivista è una BIP pazzesca.

Mesi fa, convinto da alcuni amici, comprai una certa rivista di nome Zzap e ne rimasi molto soddisfatto ma nel numero 22, leggendo l'editoriale, scopii che tutta la redazione se ne sarebbe andata promettendo a piastro il suo ritorno.

Dopo mesi di attesa comprai, casualmente, una rivista dal nome K e con grande stupore scopii che era vale voi ma il giornale era alquanto incasinato e le recensioni si dovevano leggere con la lente di ingrandimento. Allora pensai che era il n. 1 e quindi bisognava comprendervi. Ma mi sono sbagliato.

Voi pur di imitare The Games Machine (che già compravo prima di conoscerla), accapparvi andovi per il più lettori, siete arrivati al punto di recensire giochi per Spectrum, C64, Amstrad, Sega, Nintendo, ST, Amiga e PC & compatibili. Ora vada pure per i 16 bit e le console ma i computer a 8 bit

ve li poteva risparmiare. Non ve li sentivate di abbandonare i computer ai quali eravate allezionati? Ma così siete arrivati al punto di dare una pagina intera ai giochi di Spectrum e una strisciolina ai giochi per Amiga e ST. Addirittura siete arrivati a paragonare dei giochi per Spectrum a quelli per 16 bit. Forse credete che la grafica e la sua velocità non influisca sulla giocabilità?

In fine vorrei domandarvi, riguardo l'ultimo numero di K, come avete fatto a recensire più giochi per Spectrum piuttosto per C64. Io se perche in Inghilterra esiste un mercato pro-Spectrum? E allora come mai Zzap pubblica/va giochi quasi esclusivamente per C64?

Prima di salutarvi vorrei dirvi che tutte queste critiche le ho fatte solo per evitare che quella che era la miglior redazione del mondo non scompaia del tutto.
■ Vincenzo Labellarte, Valenzano (BA)

Forse proprio a causa della tua idiosincrasia per tutti i testi scritti in un "corpo" più piccolo del 12 (per intenderci quello delle labbe) non hai notato un intervento del nostro stimato direttore Riccardo "120 dt" Albini pubblicato sul numero 5 di K e riguardante le tematiche contenute nella tua domanda. Pubblicare la tua lettera è per me un po' una caduta di stile, ma d'altronde ogni tanto qualche lettera così va messa tanto per far imbodere una sorta di dialettica democratica e soprattutto per ché apprezzo le tue preoccupazioni per il nostro futuro.

RAZZA D'INFORMATICI

Chi segue abitualmente le riviste scientifiche si sarà accorto che nessuna dedica un giusto spazio ad una realtà emergente che si sta diffondendo sempre più. Sto parlando della celeberrima specie degli Informatici. Con questo breve saggio intendo divulgare i risultati di pazienti ricerche che gettano un po' di luce su questo oscuro fenomeno.

La specie degli Informatici è relativamente giovane ma la sua origine naturale si perde nella notte dei tempi ed è ancora avvolta dal mistero: si narra che un giorno il cielo si aprì e una folgore colpì uno sventurato di passaggio, il quale, poiché aveva appena ricevuto una mela in testa, prese il nome di Apple e si mise a divulgare (in binario e in ottale) il Credo dei dieci bit, ora raccolto dal famoso trallalà "De Re Alan".

Questa leggenda pare non essere legata da valide prove ma i seguaci più fedeli assensiscono che bisogna aver fede...

D'altra parte, alcuni sostengono la tesi Darwiniana, secondo la quale gli Informatici discenderebbero per diretta evoluzione da una fusione della razza dei Matematici con quella dei Fisici. Tuttavia l'ipotesi più suggestiva dice che siano nati sotto una pianta di Olivello Blue del Texas. Fin dalla loro comparsa gli Informatici sono stati sottovalutati, incompiuti e emarginati. Qualcuno li considerava degli extraterrestri e così gli fu attribuito il soprannome di "Digitors". In effetti, questa specie è molto gelosa della sua privacy così tutta le notizie che la riguardano sono sempre molto imprecise. Ad es. uno dei mistici ancora irrisolti è il problema della comunicazione: dagli studi effettuati risulta che gli Informatici hanno una moltitudine di linguaggi e azzali diversi e generalmente ogni Informatico ne parla più di uno. In effetti è ancora molto oscuro il modo in cui un Informatico che parla "Pascal" possa capirsi con uno che parla il "Basic". Fortunatamente alcuni Informatici si dedicano alla difficile carriera di "Interpreti" così da poter permettere il dialogo tra unità dei vari gruppi diretti. All'interno della specie gli Informatici adottano una sorta di divisione in classi sociali, che identificano come "divisioni per tipo" il più diffuso (corrispondente all'ordine proletario) è il tipo Integer, preciso, veloce ma limitato; molto diffuso anche il tipo Real (più o meno la borghesia e i liberi professionisti) caratterizzato da una buona cultura matematica, il tipo Char, imprenditori dal carattere dinamico, con i additri da un buon "codice" d'onore; i giornalisti (e i chiacchieroni) sono di tipo "word". Ma in effetti i tipi si differenziano anche all'interno dei vari gruppi linguistici e alcuni di questi gruppi hanno dei veri e propri tipi "quasi esclusivi". Ad es. il tipo String è segno di grandi avventurieri, viaggiatori, postini a calzolaio; pure il tipo Complex, quello degli scienziati, è composto da elementi che parlano solo in Fortran. Molto probabilmente esistono tipi minori di cui non si riesce ad avere notizie. In effetti la specie degli Informatici è molto "variabile" e quindi non si può mai dire nulla di certo.

Ma ci sono altre caratteristiche strane e tipiche della specie degli Informatici. Prima di tutto la loro ipocritia: essi dedicano molto

LETTERE

tempo alla identificazione, prevenzione e cura da vari "virus" che possono danneggiare il loro labile equilibrio psicoelettronico. Ma da alcune fonti giunge la notizia che questi virus vengano creati dagli Informatici stessi per combattere feroci guerre interne.

È sorprendente la capacità degli esemplari Informatici di compiere più lavori contemporaneamente, sfruttando una antica tecnica orientale di astrazione psicofisica conosciuta oggi con i nomi di "time-sharing" o "multitasking".

Abbiamo lasciato come ultimo argomento di questo breve saggio la questione del "maschilismo informatico": in realtà è indice di disparità numerica dei rappresentanti dei due sessi all'interno della specie e non vuole indicare nessuna differenza intellettuale. Dal momento che gli esemplari femmina della specie sono molto poche rispetto al numero dei maschi, questa specie si è dovuta adattare ad accoppiamenti con esemplari di altre specie simili.

In particolare modo abbiamo notato che gli esemplari della specie degli Informatici sono preferibilmente attratti dagli esemplari della specie delle Fotomodelle o da quelle delle Altrici.

Tuttavia non sono pochi gli esemplari che prediligono il rapporto con un oggetto da loro venerato come verità ultima e assoluta. Con esso si divertono, giocano, lavorano, parlano, imprecano, slogano il loro ristino omicida e qualche volta ci fanno pure uno strip-poker, contribuendo così a creare il più strano e misterioso fenomeno della storia universale, cioè il famoso Triangolo Informatico: LUI, LEI e il COMPUTER...

■ Emanuele Bergamini - Milano

SEGA MASTER SYSTEM

Notevole redazione di K, innanzitutto mi complimento per l'ottimo lavoro che state svolgendo visto il confronto con la rivista The Games Machine e una inglese. Credo che TGM è molto bella ma sta scadendo mentre la

rivista inglese "Computer & Videogames" è splendida ma esiste il problema della lingua; K riprende le caratteristiche di questi ultimi esponendo notizie e novità pari a quelle inglesi.

Possiedo un Sega Master System da tre anni e durante questo tempo mi sono reso conto della potenza di questa console che ho creduto, fino a poco tempo fa, che fosse un sistema a 16 bit. La casa produttrice della console è la Sega che, anche su altri computer, si dimostra la migliore.

Dopo un lungo discorso arrivo al punto: il Megadrive. Vorrei sapere quando "approderà" in Italia.

Gabriele Pasquali - Lavagna (GE)

Altamente non si hanno particolari a proposito e comunque non prima dell'anno prossimo.

B. M. V



★

IL MESE PROSSIMO

Prosegue la guida alla musica per computer.

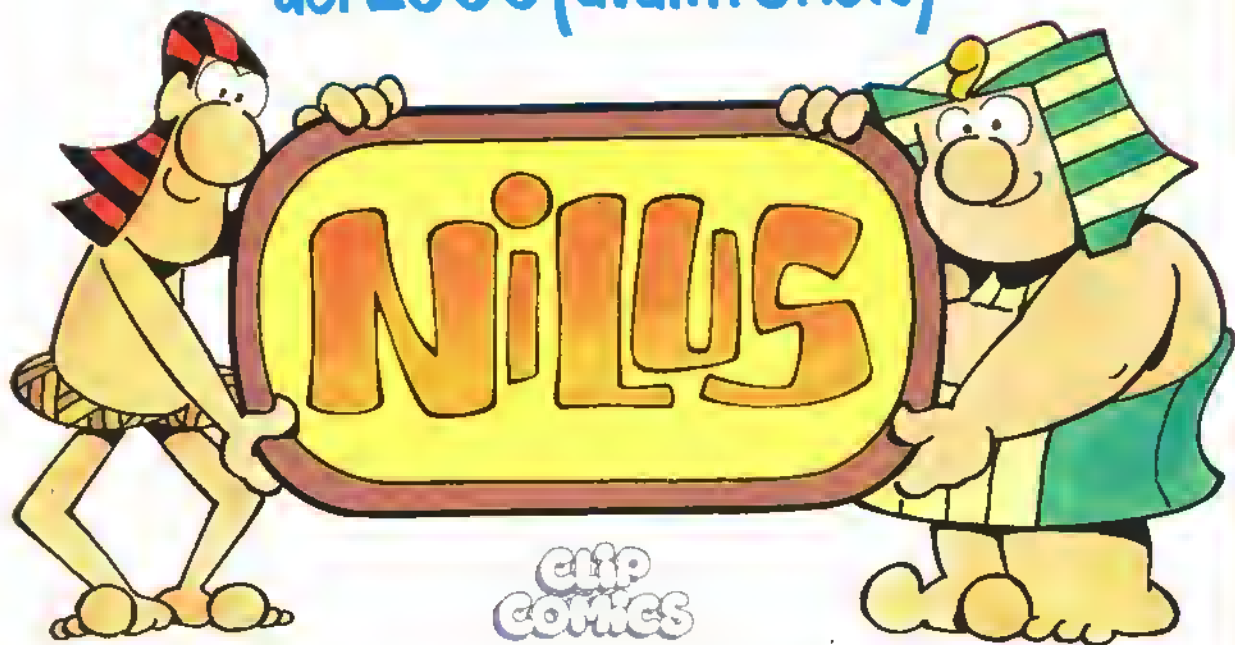
Seconda parte del viaggio nei Giochi di Ruolo.

Cresce la fantascienza.

Alla scoperta del Cyberspace. Tutti i particolari per il Pericolo. I più famosi in un romanzo.

★

la vera rivista del 2000 (avanti Cristo)



IN EDICOLA A META' DI OGNI MESE

BITMAP BROTHERS

A Milano si dice di qualcosa che non finisce mai che è come la Fabbrica dal Duomo. Questa intervista con Eric Matthews dei Bitmap Brothers è stata come la Fabbrica del Duomo.

È cominciata ad Amsterdam, durante la presentazione dalla Microsoft e si è conclusa a Londra nel Quarter Generale dei BB a Wapping, un quartiere di vecchi magazzini ristrutturati sul Tamigi.

Con questo non voglio dire che è stata noiosa. Anzi, il contrario. È stata una delle interviste più divertenti che abbia mai fatto, anche se il mio legato non sarà dalla stessa opinione. In realtà più che un'intervista è stata una frequentazione piacevole ed interessante, consumata soprattutto ai banconi dei pub di Amsterdam a di Londra.

È stata una di quelle rare occasioni in cui, la conoscenza nata da un rapporto di lavoro - io intervistatore, lui intervistato - si tramuta in amicizia. In effetti, parlare solo di cose come la programmazione e la grafica oppure quali sono le bibite o le caramelle preferite dei Bitmap Brothers (come fanno certe riviste inglesi) sembra un po' riduttivo. Quasi come limitare una persona ed i suoi interessi. Ad esempio, potrebbe essere più interessante scrivere della cose di cui abbiamo parlato al registratore spento - di musica, cinema, libri, donne - ma tutto ciò inaltererà ai lettori? Chissà? Nel dubbio vado sul sicuro, tralasciando qualunque tentativo di andare controcorrente e di parlare, ad esempio, di "Blood Simple", uno dei film preferiti di Matthews e dal sottoscritto.

SUL SICURO

Partiamo quindi dall'inizio, presentando i tre membri dei Bitmap "No, non siamo fratelli" Brothers: Steve Kelly, responsabile della programmazione per l'IST (ha programmato le versioni originali di Xenon e Speedball), Eric Matthews, grafico, responsabile della produzione dei giochi e portavoce del gruppo (si deve a lui il caratteristico stile grafico di Xenon), Mike Montgomery, responsabile per la programmazione dall'Amiga e dell'IBM ed ex programmatore di tutti i giochi, o quasi, di *Scrabble* per 8-bit pubblicati dalla Leisure Games.

I Bitmap Brothers sono responsabili di due tra i migliori giochi per 16-bit di questi ultimi due anni, *Xenon* e *Speedball*. *Xenon* lo addirittura considerato, per un certo periodo, il metro di paragone con quale confrontare uno sparatutto per macchine a 16-bit. Il merito, come sempre avviene, sta nell'abilità tecnica dei programmatori - Montgomery e Kelly - e non tanto (o non solo) nelle capacità della macchina. "Penso che fino a sei, otto mesi fa, i giochi prodotti per l'IST e l'Amiga non erano altrettanto buoni come quelli per macchine ad 8-bit," spiega Matthews. "I programmatori sono in grado di spingere lo Spectrum e il C64, molto più di quanto siano in grado di fare i programmatori di macchine a 16-bit. Se dei giochi a 16-bit si guarda solo la grafica e chiaro che sembrano migliori, ma ciò è



I Bitmap Brothers in una foto da depliant pubblicitario su un caratteristico ponte di Amsterdam. Da sinistra a destra: Mike Montgomery, Steve Kelly, Eric Matthews.

dovuto solo al fatto che si hanno più colori a disposizione ed uno schermo ad alta risoluzione, ma penso che la maggior parte dei programmatori di macchine a 8-bit, viste le limitazioni con cui lavorano, siano generalmente migliori. Penso che ci siano un mucchio di porche in giro tra i 16-bit a penso che se fossero giochi ad 8-bit non si distinguerebbero tra gli altri. Credo che nell'ultimo anno, le cose si siano mosse. Credo che alcuni programmatori stiano spingendo al limite del loro potenziale i 16-bit e c'è un modo semplicissimo per scoprirlo: alcuni giochi non possono essere portati sugli 8-bit, a meno che non si tolgano parecchi elementi importanti. Pensi che riuscirete a portare Xenon II su 8-bit? "Non ho proprio idea su come potremo fare a convertirlo per 8-bit," risponde Matthews e poi, gridando, si rivolge a Mike Montgomery che si trova dall'altra parte dello stanzione: "E tu Mike?", "Sarà molto difficile!" è la risposta.

Se le cose stanno come sembrano, Xenon II è destinato a diventare un altro classico, rilanciando nuovamente questo gruppo di programmatori, considerato da gran parte della stampa inglese come uno dei più promettenti e "trendy" del panorama inglese. Questa considerazione è stata sottolineata di recente in modo tangibile dal premio di migliori "Programmatori dell'anno", conferitogli dalla EMAP, la casa editrice di riviste quali C+VG, Commodore User, The One.

Dopo il successo di Xenon, in molti si aspettavano che i BB producessero un seguito, ma "non sarebbe stato interessante per noi farlo", spiega Matthews. "Ovviamente non potremmo permetterci di scrivere un gioco che non vende oppure un gioco per l'Archimedes. Ci sono ovviamente delle considerazioni commerciali, ma

in definitiva cerchiamo di fare quello che ci piace. Se non fossa così avremmo fatto subito Xenon II."

Proprio questa voglia di fare cosa nuova, di lavorare su nuovi progetti li ha portati ad assumere nuovi programmatori per lo sviluppo di Xenon II. Attualmente infatti stanno seguendo due progetti contemporaneamente, Xenon II appunto, ed un nuovo progetto, finora top secret, a cui stanno lavorando personalmente Montgomery e Kelly. Un progetto che dovrebbe essere completamente diverso da quelli finora realizzati dai BB. Difficile dire di che genere di gioco si tratterà poiché i tre BB sono interessati un po' a tutto l'universo del computer game. "Giochiamo di tutto," dice Matthews, "sperafuturo, giochi d'azione, d'avventura, ogni tipo di gioco. Sono molti i generi che ci piacciono e interessano."

UN ACCORDO MUSICALE

Tra gli interessi extra-lavorativi dei Bitmap Brothers c'è la musica. Interesse più che naturale in una città come Londra dove la si respira ovunque, dove in ogni pub o club c'è un gruppo che suona. Un interesse che i BB sono riusciti a trasporre nel loro lavoro in modo originale. La colonna sonora di Xenon II è infatti basata su un brano di un gruppo molto popolare in Inghilterra, **Bomb The Bass**. Come è nata questa idea? "Bomb the Bass è un gruppo musicale, fondato da un DJ di nome Tim Simenon. Fanno electro hip-hop, house music. Il brano si chiama **Megablaster (Assault on Precinct 13th Mix)**. L'album venne fuori proprio mentre stavamo cominciando a lavorare su Xenon II e pensammo che poteva essere una buona idea usarlo come

colonna sonora. Per giunta il titolo è un termine che indica genericamente gli sparatutto. È il genere di musica che piace alle stesse persone che frequentano le sale giochi, era come mettere insieme due culture," spiega Matthews.

Avete avuto delle difficoltà? "Il ginppo è famoso e per come vanno le cose con le case discografiche si credeva che non si sarebbe potuto usare. Invece di fermarci lì, abbiamo però voluto vedere se era vero, così gli ho telefonato ed ho scoperto che il loro amministratore, Martin Heath, è un appassionato di computer giochi. Aveva circa 500 giochi, un Vic 20, un'Amiga e un SI. Nello studio di registrazione usano Atari ST per guidare i sequencer. Conosceva i nostri giochi, gli piacevano e quindi non era tanto una questione di un grosso accordo finanziario, ma più una questione di lavorare insieme su una cosa che interessava entrambi. Anche Tim Simenon è un appassionato di giochi, però non conosceva i nostri giochi. Aveva sentito parlare di Xenon, ma non l'aveva mai visto. Così gli abbiamo mandato Xenon, Speedball e un po' di altri giochi della Mirosoft."

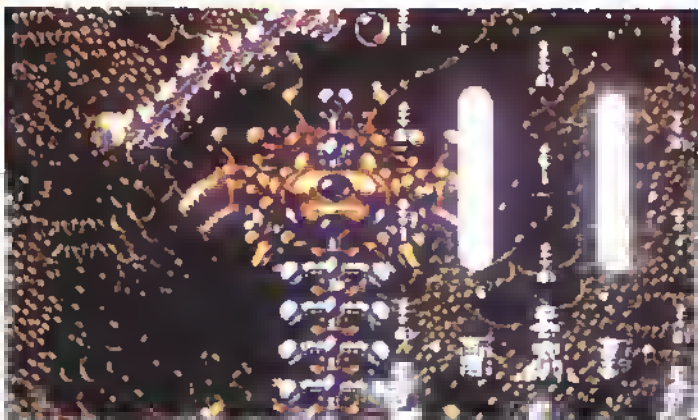
NUOVE STRADE

Questa collaborazione aprirà sicuramente nuove strade ed è probabile che i rapporti tra alcune case di software ed alcune case discografiche possono intensificarsi sulla base di questo precedente. Questa nuova strada è significativa di come i Bitmap Brothers si rapportano al loro lavoro di produzione di giochi. "Ovviamente lavoriamo per i soldi, ma non vogliamo soltanto fare cose che rientrano in schemi prefiniti, vogliamo aprire nuove strade, fare anche cose rischiose. Vogliamo fare qualcosa di diverso. Speedball, ad esempio, era un programma, un genere - quello degli sport futuristici - rischioso. Quando ne parlammo con la Mirosoft, la risposta fu negativa. Gli sport futuristici, ragionavano, non hanno mai venduto gran che. Per loro sarebbe stato fare un gioco di tennis, di basket. Quelli sono giochi sicuri, vendono. Ma hanno avuto fiducia in noi e in effetti ha venduto bene". Nel contesto di questo discorso, Xenon II non è un po' fuori luogo? "Potrebbe sembrare, ma volevamo fare, ad un anno di distanza un nuovo sparatutto che diventasse un nuovo metro di paragone, con elementi presi a piene mani dai coin-op."

Chissà a quali elementi dei coin-op si stanno ispirando per la realizzazione del gioco che seguirà a Xenon II, il progetto, come ho già detto, è coperto da assoluto riserbo, ma Kappa sarà sicuramente una delle prime riviste in Europa a saperlo.

Ormai ho il numero di telefono di casa di Eric Matthews e appena sarà il momento non mancherò di tempestarlo di telefonate per ottenere un'intervista e magari un'anteprima esclusiva sul gioco.

Ma anche per passare una serata davanti al bancone di un pub a bersi qualche birra e farsi qualche risata in compagnia dei Bitmap Brothers.



(In alto) Una schermata del secondo livello di Xenon II, formata mettendo insieme i blocchi di fondo della foto in basso a sinistra, che contiene anche lo spillo del guardiano di fine livello, e le animazioni degli spillo della foto a destra.



XENON II

Riccardo Albini è andato a trovare i Bitmap Brothers nel loro ufficio di Londra ed è tornato con più materiale di quanto potessi-
mo pubblicare.

Quante volte vi sarete chiesti, riguardo ad un gioco, come è nato e come si è sviluppato fino al prodotto finale. Kappa l'ha chiesto per voi a Eric Matthews dei Bitmap Brothers e vi propone in anteprima esclusiva alcune foto di Xenon II, il nuovissimo sparatutto dei BB che potrebbe riportare nuovamente in testa alle classifiche di vendita i tre game designers della scuderia Image-works.

SPECIFICHE TECNICHE

"La prima cosa che facciamo è buttare giù le specifiche tecniche, cioè partendo da un'idea verificare se e come possiamo implementarla tecnicamente. Cerchiamo di capire, dal punto di vista tecnico, cosa può fare la macchina o cosa il programma può far fare alla macchina.

Con Xenon II la prima cosa che abbiamo verificato è stata se potevamo ottenere un gioco a scorrimento parallattico, che in questo caso ha tre strati. Il secondo passo è stato cercare di capire quanto l'oba potevamo avere sullo schermo senza che il processore rallentasse eccessivamente. Quanti strati di background potevamo utilizzare, quanti sprite di 32x32 pixel potevamo avere sullo schermo,

che dimensioni potevamo avere le armi, quanti colpi potevamo avere sullo schermo."



17 QUADRI AL SECONDO

La decisione di quanto cose potevano avere sullo schermo viene presa tenendo conto che il gioco deve girare a 17 quadri al secondo. Questa velocità ci consente di arrivare ad un compromesso ottimale perché il movimento è abbastanza fluido da non risultare a sobbalzi e allo stesso tempo può avere un bel po' di sprite sullo schermo. Se scendi a 12 quadri al secondo il movimento perde di fluidità, tutto si rallenta e il risultato è orribile.

A grandi linee queste cose le puoi sapere già basandoti su un lavoro precedente ma solo se le cose restano uguali, non cambiano. In Xenon avevamo un solo fondale scrollabile, che era circa 2/3 dello schermo, in Xenon II invece il fondale è a tutto schermo. Poi c'è l'effetto parallattico, che impegna notevolmente il processore, gli sprite sono più grossi, come anche le armi. Siamo cercando di spingere la macchina al massimo così da poter creare cose che generalmente si trovano sui coin-op e non sui giochi per home computer.

Al momento abbiamo tutto il background della prima sezione, gli alieni disegnati come li vogliamo, quasi tutte le armi, anche se



'Steve and Mike doing very little work at Bilmapp HQ', d'ascasia di Eric Mathhaws appositamente per K.

potrebbero essere più grosse di come sono adesso. Quello che stiamo facendo e inserire tutte oneste cose nel gioco e vedere quante ne possiamo mettere poi facendolo girare a 17 quadri al secondo.

Quello che stiamo facendo con *Xenon II* è di concentrarci su una sezione, la prima, cercando di completarla come se fosse il gioco definitivo. Una volta finita e stabilite tutte le cose - sprite, fondi, armi, ecc. - lavoreremo su tutte le altre cinque sezioni in una volta sola, studiando per ciascuna sezione gli sfondi, le armi, gli sprite e il loro movimento sullo schermo.

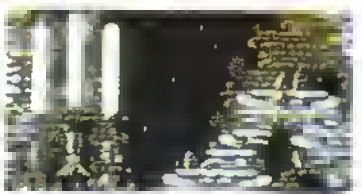
FINE-LIVELLO A SCORRIMENTO

Recentemente abbiamo per lavoro su un'idea particolare: negli sparatutto normali a scorrimento quando c'è un grosso sprite, cioè quando si arriva ad un guardiano di fine livello, lo schermo si ferma, in genere perché il processore non riesce a gestire lo scorrimento con uno sprite così grosso in mezzo. Stiamo studiando un sistema che ci consenta di fare lo scorrimento in entrambe le direzioni in modo che si possa girare intorno all'alieno, che si possa mantenere lo scorrimento dello schermo.

Un'altra cosa su cui stiamo lavorando recentemente sono delle armi molto più grosse di quelle dei normali sparatutto, roba grande mezzo schermo. Un po' come quelle che ci sono nei giochi arcade. Stiamo lavorando ad un lanciafiamme che quando schiacci il pulsante viene fuori una fiammata che occupa metà schermo. E in questo momento stiamo proprio scrivendo una routine che ci consenta di

[Sopra] I blocchi che andranno a formare il fondale del primo livello a lo sprite del guardiano di fine livello.

[Sotto] Una versione non definitiva del primo livello.



ottenere questo effetto.

C'è un'altra cosa e cui stiamo lavorando che si chiama 'sprite engine'. Nel gioco ci sono diversi strati di parallasse, che si muovono a velocità diverse l'uno dall'altro. Vogliamo fare in modo che sia possibile impicciolare l'astionave, così che possa volare sotto lo strato superiore, evitare gli alieni, poi tornare su, ecc.'

GRAFICA

Una volta decise le specifiche tecniche cominciamo e lavorare sulla grafica. Come prima cosa lavoriamo el fondale. Abbiamo sviluppato un apposito programma, un mapmaker o generatore di mappe, che ci consente di prendere vari disegni e impollarli nel programma. Questi disegni sono i blocchi che costituiscono il fondale e sono realizzati con *Degas Elite* o altri package grafici. Questi pezzi li disegna il nostro graphic designer, Mark Coleman, in base alle specifiche de noi (fontegri). Gli diamo molto materiale di riferimento: immagini tratte da libri, fotografie, ecc. Lavora su quelli e crea i blocchi che formano il fondale. Il gioco è basato sull'evoluzione, quindi ciascuna delle differenti sezioni è basata sur diversi stadi dell'evoluzione. Si va da 750 milioni d'anni fa fino all'era spaziale, passando per varie epoche evolutive intermedie.

LIMITI TECNICI

Ovviamente la grafica dipende dalla possibilità di implementarla tecnicamente. Io e Mark discutiamo su come vorremmo che fosse quel percolere alieno - grosso così, con 101 colori, ecc. - poi magari il programmatore magari ci dice che non si può fare e allora dobbiamo apportare delle modifiche. Ad esempio, tutti gli sprite sono in 16 colori e altrettanto dicasi dello strato superiore. Lo strato inferiore è invece a 4 colori. Avevamo pensato di farlo anch'esso a 16 colori, ma rallentava troppo il processore e ci avrebbe costretto a mettere meno sprite sullo schermo.

Per quanto riguarda l'aspetto del gioco, volevamo che fosse diverso da *Xenon* e *Speedball*, che hanno un aspetto futuristico metallico. Volevamo che avesse un che di

organico. Questo anche perché veniamo presentati come gli allievi del 'look metallico' e volevamo quindi fare qualcosa di diverso. C'è qualcosa del genere nel gioco, ma devi aspettare fino alla sezione 6, e fra l'altro è fatto meglio di qualunque cosa che abbiamo mai fatto prima.'

MUSICA

Le colonna sonora di *Xenon II* è basata su un brano di Bomb the Bass, che si chiama *Megablasi (Assault on Precinct 13th Mix)*. A noi ci arriva dalla casa discografica la bobina originale multitraccia che contiene le 24 tracce - una per il basso, una per la batteria, ecc. Noi campioniamo crescun strumento sull'Amiga (non tutti) e Dave Whittaker, il nostro musicista, ricostruisce il pezzo originale. È completamente strumentale e così è relativamente facile campionarlo, ristrutturarlo ed inserirlo nel gioco.

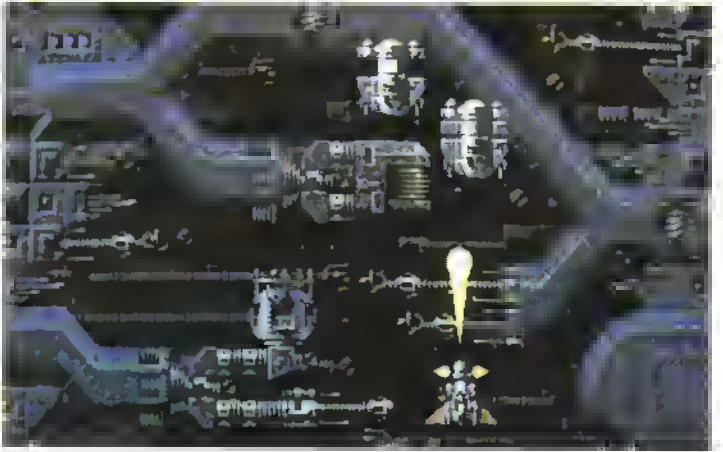
Il suono campionato purtroppo sarà solo sull'Amiga perché sull'Amiga può usare suoni campionati senza rallentare il processore; sull'Atari dovremo usarlo solo per lo schermo di caricamento e, forse, per lo schermo dei record. Se dovessimo usare i suoni campionati rallenterebbero eccessivamente il processore e allora dovremmo togliere degli alieni o altro come ho già detto prima. La musica durante il gioco dovremo generarla con il processore sonoro dell'Atari. Cercheremo ovviamente di fare il nostro meglio, ma certo non è la stessa cosa.

TEST

La fase di test per verificare la giocabilità, cioè la sua difficoltà/facilità, è molto importante e ci dedichiamo molto tempo. Molte persone pensavano che *Xenon* fosse un po' troppo difficile. Se questo è vero, con *Xenon II* non dovrebbe succedere perché anche se stiamo seguendo da vicino il progetto non ci stiamo lavorando direttamente, quindi ne siamo meno coinvolti e non lo stiamo giocando in continuazione, diventando così troppo bravi. Saremo quindi un po' più oggettivi nel determinare se è troppo facile o difficile. Poi viene e verrà altra gente a provarlo, anche gente della Microsoft, le cui opinioni terremo in considerazione.'

● Riccardo Albini

'C'è una sezione con 'look mafaffico' nel gioco, ma devi aspettare fino al livello 6 e fra l'altro è fatto meglio di qualunque che abbiamo mai fatto prima.'



ANTEPRIME

FIAMMANTI ANTICIPAZIONI DI GIUGNO

Quelli della Spice Engineering sono dei pesi massimi nella categoria C2 e non solo stanno preparando due auto per la categoria C1, ma hanno anche fornito assistenza all'Artronic per disegnare un simulatore di guida con i più famosi circuiti del mondo, Le Mans compreso. Le versioni per Amiga e ST dovrebbero essere in circolazione la settimana prima dell'inizio delle celebri ventiquattrore.

MicroProse

Lanciata dall'etichetta 'Prose Micro Style' per ST (e, a breve distanza per Amiga), è in arrivo questa simulazione motociclistica basata sulla moto Honda RVF (OHOO! Una RVF!). Poiché la Prose è molto pignola, sta studiando dei video di alcuni dei più famosi circuiti del mondo, e analizzando un carico di dati tecnici provenienti dalla Honda stessa: aspettatevi quindi molto realismo mescolato alla solita azione frenetica.

Nell'elegante tuta di pelle rossa mandate su di giri il motore e date battaglia.



INNER SPACE CRL

Harry Crixar è stato trasportato nella IX dimensione - terra delle più oscure tabelle - dove esistono 9 livelli di ondate aliene che hanno lo scopo di distruggerlo! Solo voi potete salvarlo (povero agnello sacrificale, stava solo cercando di sfuggire alla bomba anti materia). Così lenetevi pionti e entrate nei panni dell'eroe



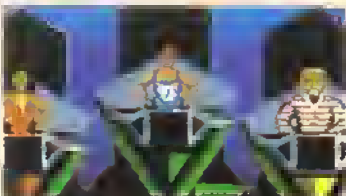
C 64 - avete quello che vi serve per salvare Harry e ... anche la vostra vita?



Amiga - un passaggio ad alta velocità sul vostro F-111F.

SPORTING TRIANGLES CDS

Fate attenzione perché più avanti vi faremo delle domande. In Inghilterra i quiz televisivi sportivi hanno un grande successo. La CDS ha preparato una versione per computer di una famosa trasmissione televisiva. Sono giochi che hanno il loro pubblico perché per i problemi di lingua



I concorrenti del nuovo gioco di quiz sportivi

BOMBER Activision

Desiderate volare su diversi aerei in tante eccitanti missioni ma non potete permettervi tutti quei simulatori di volo? La Activision vi aiuta con Bomber, un simulatore di volo con le caratteristiche di molti aerei diversi e una particolare enfasi espressiva sull'azione. Presto sarete in grado di arrampicarvi nell'abitacolo del vostro F-111F (ricordate la Libia?), o del vostro MIG-29, o perfino del vostro SAAB AJ 137, se questo è più nel vostro stile.

SHINOBI Melbourne House

La versione della Sega è già in circolazione, ma arriverà presto per entrambi i computer a 8 o 16 bit la conversione della Melbourne House di questo popolare ultimo non-op. Nel pannello di un eroe ninja doveva salvare alcuni bambini rapiti da un gruppo di malvagi ninja rivali, i bambini sono stati nascosti in diverse locazioni in tutto il mondo e sono costantemente sorvegliati da guardiani maestri di karate quindi dovrete almeno usare i vostri nunchaku, ahuliken.

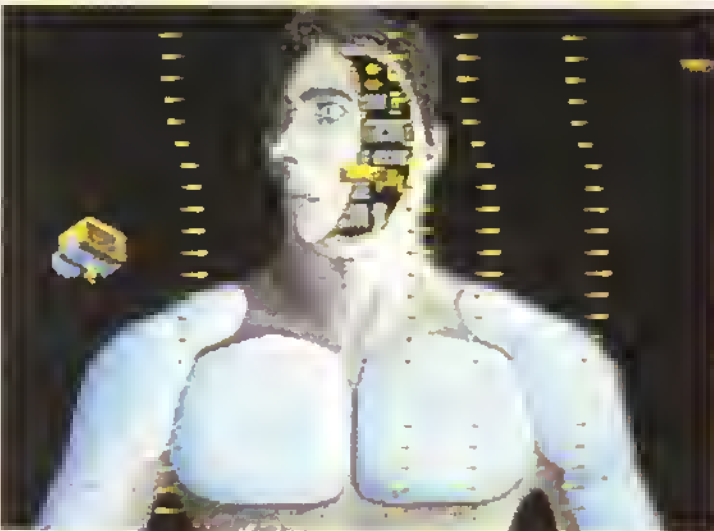
ST - Questo tipo sulla scatola dal 16 non sembra troppo amichevole. Meglio prepararsi a un duello.



HYPERFORCE Addictive

WOW!!! Una sfida arcade in trenta livelli già apparsa sul C 15 diversi anni fa e che è stata scritta dal nostro vecchio amico TONY TAKOUSH!!! La versione per Amiga e ST sono attese entro breve tempo! Promette di essere tanto movimentato, da farvi torcere i polsi e piegare le dita quanto l'originale. Date un occhio alla grafica! Ve l'abbiamo detto milioni di volte, non esagerate!

Potrebbe, non potrebbe assare il nostro Ton...



NIGHTBREED Ocean

I fan di Clive Barker (quello famoso per Hellraiser) saranno presto in grado di giocare con un gioco ispirato a Nightbreed, il suo ultimo film. Sembra che Nightbreed contenga alcune delle più esotiche e terrificanti creature mai viste sullo schermo, quindi il gioco promette di essere piuttosto spettacolare...

TANGLED TALES Origin

Questo brillante e spiritoso approccio ai tradizionali giochi di ruolo fantasy, vede il giocatore nel ruolo di un apprendista stregone con tre compiti da svolgere per dimostrare le sue doti magiche. Ci sono più di 50 personaggi originali e bizzarri in questo RPG ad icone e menu, che cerca di ravvivare l'atmosfera solitamente cupa e tenebrosa della maggior parte dei giochi di questo genere.

È improbabile che una palla di neve vi provochi più di un mel di lassa, o no?



SAN DRAGON

Nella carrellata di questo mese su tutto quello che c'è di nuovo sulla scena arcade si parla di una creatura mitica e di una coppia di uomini duri, non molto mitici.

SAINT DRAGON

Jaleco

Uno sparalutto in stile R-Type

I giapponesi hanno idee eccentriche a proposito dei titoli da dare ai giochi. *Bad Dudes versus Dragon Ninja* era già abbastanza brutto, ma cosa dire di *Saint Dragon*? Eppure con i giochi arcade ci sanno fare e, a giudicare dal successo che ha ottenuto in Giappone, *Saint Dragon* è destinato ad averne anche qui.

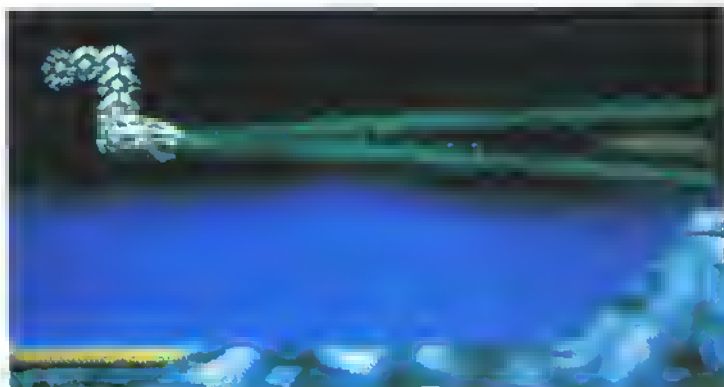
Dopo uno sguardo veloce alle foto degli schermi, non vi stupite nell'apprendere che si tratta di uno sparalutto a scorrimento orizzontale per un giocatore, diviso in sei livelli.

Controllate il santo drago in persona e dovete guidarlo attraverso i diversi livelli, sparando agli alieni volanti e terrestri che li infestano.

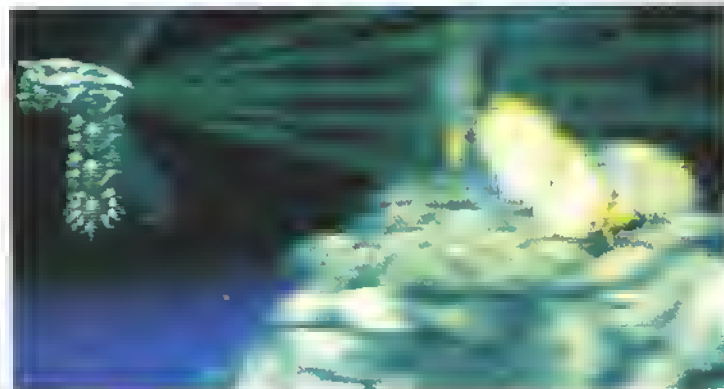
Fino ad ora è tutto regolare, ma come si ci può aspettare, ci sono un paio di variazioni. Tanto per cominciare, essere un drago significa che oltre alla testa avete un corpo goffo e ingombrante da portarvi dietro. Questo potrebbe essere un grosso problema se doveste evitare i proiettili degli alieni, ma, fortunatamente, il corpo può assorbire i colpi, quindi è solo la testa a dover essere protetta.

Detto questo, non pensate di potervela prendere comoda, perché il contatto con ogni alieno in ogni parte del corpo provoca la morte. E qui entra in scena l'altra variazione. In un normale gioco arcade potete raccogliere armi extra che migliorano la vostra potenza. È così anche in questo, ma, contrariamente a quanto accade di solito, in *Saint Dragon* non venite privati delle armi extra quando perdetevi una vita. Per fortuna,

Il guardiano di fine primo livello: un enorme toro meccanico. Siate armati di anelli laser quindi non dovrete avere problemi...



Livello Uno: al momento avete armi limitate, ma fortunatamente non c'è molto da fare.



Così va meglio: sparando ad alcune installazioni degli alieni con il fuoco multi-direzionale.

Livello Due: la cosa comincia a complicarsi un po'.



dato che il numero di alieni da affrontare è tale che avrete bisogno di tutto l'aiuto possibile. Non solo perché alcuni dei rompicapote si nascondono dentro i crepacci, ma anche perché c'è un buon numero di nemici più grossi del solito da affrontare, come le pantere metalliche, che fanno gran balzi verso l'alto proprio mentre state aprendo la strada tra un gruppo di alieni particolarmente numerosi.

OK, avra un paio di cose in più, ma dopotutto è solo un altro sparalutto, o no? In effetti sì, ma è uno tra i prodotti più raffinati usciti dopo *R-Type* e la difficoltà nel muare crea quell'equilibrio perfetto tra frustrazione e attrazione. Se state cercando uno sparalutto di prima qualità, *Saint Dragon* fa proprio al caso vostro. ●

EXTENDED PLAY...

FIGHTING HAWK

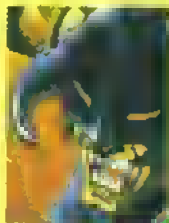
● Taito

Uno sparabutto a scorrimento verticale del genere di Flying Shark, nel quale dovete far fuori molti caccia nemici e bombardare installazioni a terra, con pallottole e missili teleguidati, volando per i cinque livelli per cercare di portare a termine l'obiettivo finale: la distruzione del nuovo bombardiere nemico "Dragon Mat". Poco originale ma molto divertente.



NASTAR ● Taito

Il giovane coraggioso che cerchi di distruggere una tribù di mostri e fantasmi malvagi per proteggere un santuario della terra di Rastana, in questo picchiaduro a scorrimento orizzontale per 1 o 2 giocatori ci sono tantissime armi da raccogliere e cattivi da uccidere, compresi un bel po' di guardiani di fine livello, e tantissime mosse e salti da eseguire. Se vi è piaciuto Rastan vi piacerà anche questo.



RALLY BIKE ● Taito

Questa gara di motocross controllata tramite joystick attraversa in sei livelli gli Stati Uniti. Dovete evitare ogni tipo di ostacolo, inclusi gli altri veicoli e gli elicotteri che volano bassi sopra di voi. Fermatevi alle stazioni di servizio per mantenere il serbatoio pieno, altrimenti non arriverete mai in tempo al punto di controllo. Un gioco impegnativo destinato a piacere a chi ama i giochi di guida.



IKARI III



Forza, avanti il prossimo.

SNK

I guerrieri Ikari e il figlio del candidato rapito.

Il viaggio avventuroso dei guerrieri Ikari continua. Hanno già dimostrato di essere dei duri in due precedenti picchiaduro ed ora eccoli di nuovo in pista. Questa volta sono stati reclutati per ritrovare il figlio rapito di un candidato presidenziale (non vi dicono di chi si tratta, ma potete immaginare da soli dove hanno preso questa idea). Sembra che, in realtà, che il ragazzo non sia stato rapito e che si tratti solo di una buona scusa per menar le mani.

Uno o due giocatori si fanno largo a calci, pugni e colpi d'arma da fuoco nel territorio nemico combattendo soldati avversari sempre più forti, usando un joystick a otto direzioni e pulsanti per pugni e calci. I nemici sbucano da ogni parte e molti di loro sono armati di coltelli e mitragliatrici. Con un colpo ben assestato potete mettere fuori combattimento un nemico e prendergli l'arma, che potete raccogliere e usare contro altri avversari. Ma

attenzione, se non la raccogliete comincerà a lampeggiare e poi scomparirà o, in caso di granale o di bidoni d'olio (?), esploderà danneggiando tutto quello che è nel raggio dell'esplosione.

Con i vostri soldi ci compilate tre vite e un misuratore di energia, nella parte superiore dello schermo, che mostra il vostro stato di salute per ogni vita. Se si esclude la brigata "un colpo e sono morti", ci sono guardie losche da far fuori e guardiani di fine livello da sconfiggere, quindi ce n'è di roba da fare.

Ikari III è ottimo in tutto: grafica, suono, effetti e giocabilità. Naturalmente è meglio giocare con qualcuno, ma anche se giocate da soli accertatevi di avere un po' di soldi con voi poiché avete di che divertirvi.



[Sopra] Preparatevi ad incontrare il primo guardiano di fine livello. Col coltello ci farete ben poco.



[A destra] Quel fucile mitragliatore vi sarà molto più utile.

ABBONATEVI !

SPECIALE ANTEPRIME

Sembra che in questo periodo nei nuovi uffici della System 3 a Pinner non si faccia altro che combattere una guerra contro l'elettrica stacca sulle moquette. Lo sviluppo dei giochi per C64 viene regolarmente interrotto non appena un altro chip SID morde la polvere, finalmente da una scarica elettrica trasmessa da un membro del team di programmazione interno. Malgrado questi inconvenienti, il lavoro va avanti di gran carriera verso la messa a punto di nuove realizzazioni - cinque giochi originali, nella maggior parte dei formati, sono attesi dai box della System 3 nel corso di quest'anno.

Il primo a lasciata i blocchi di partenza sarà *Dominator*, uno spara a fuggi multi-livello a scrolling orizzontale che si svolge all'interno della biomassa di un'enorme creatura aliena. Tutte le versioni dovrebbero essere complete e pronte in negozio entro la fine di questo mese.

Quando siamo stati a Pinner, il gioco era praticamente finito; la grafica era quasi ultimata, ma la struttura di gioco aveva bisogno ancora di qualche ritocco. *Dominator* sembra particolarmente incisivo come gioco per lo Spectrum, ma tutte le versioni sono fornite di sfondi grafici impres-



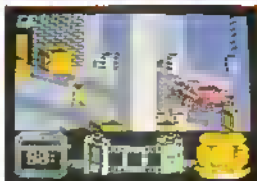
Spectrum - Sfiorando le spi che si sono insediate nelle gole dell'alieno in *Dominator*, in questa fase del gioco, nessuno dei sistemi di armamento è stato ricaricato sulle navi.

sionanti che sembrano proprio essere umidi e viscosi al contatto. Trovarsi all'interno del corpo di un alieno può essere un'esperienza rivoluzionaria. Le versioni a 8 bit, come tutti i giochi a 8 bit della System 3, sono a multi-caricamento. Il capo Mark Gale dice: "È il solo modo per far spendere bene i loro soldi ai giocatori."

RAPIMENTO

Seguendo le orme di *Last Ninja II* - atteso per PC, ST e Amiga il prossimo giugno - arriva *Vendetta*, un gioco arcade a quattro livelli che invita i giocatori in una missione alla caccia di una gang di rapitori. Nel ruolo di un vigilante, il giocatore deve completare le sezioni dell'avventura dinamica e quindi guidare un'auto fino alla locazione successiva. Le prove devono essere raccolte mentre si cerca di raggiungere i rapitori, come pure le armi e altri elementi utili. Dal punto di vista della polizia, l'eroe è coinvolto in attività illegali, quindi, a meno che non riesca a provare le sue

**K ON THE ROAD A
PINNER**



C64 - La fine della prima sezione di avventura dinamica in *Vendetta*. Raccolgite le chiavi dell'auto a via al volante...

ragioni, i ragazzi in uniforme blu lasceranno andare i veri cattivi a lo arresteranno.

Ci sono quattro livelli, ognuno contenente una missione sagrela nello stile di *Last Ninja II*, ma l'ambiente a tre dimensioni è un po' più realistico - potete, per esempio, raccogliere una videocassetta a caricarla in un videoregistratore per vederne l'immagine sullo schermo. Partendo armato solo dai propri pugni, con una macchina fotografica per raccogliere le prove per la polizia e uno zaino per lanciare le armi a gli altri oggetti raccolti durante il cammino, il primo obiettivo dell'eroe è inevitabilmente quello di trovare un'arma. Le armi disponibili sono quattro - un AK 47, delle bombe a mano, un bazooka e un mitragliatore Uzi. Le munizioni sono sparpagliate tutt'intorno in maniera discreta. Dopo aver combattuto contro i cattivi della sezione in cui si trova, il "vigilante" deve arrivare alla fine di essa con tutte le prove e gli elementi utili che ha trovato lungo il suo percorso, poi balzare in macchina a guidare fino alla locazione successiva.

Vendetta a una gara contro il tempo - si ha a disposizione un'ora di gioco, entro la quale la missione deve essere portata a termine - e c'è più di una strada per ogni destinazione. Conoscendo la scorciatoia potete

risparmiare tempo e quindi è molto utile trovare subito la mappa. Sui percorsi di guida, elicotteri e aerei si avvicinano per attaccare e, sebbene l'auto abbia il proprio sistema di difesa, raccogliendo l'appropriata chiave d'accesso nella sezione avventura potete collegarvi con un computer a bersaglio automatico, che rende facilissimo spazzare via i nemici dal cielo. L'auto stessa è indistruttibile, vanta due sistemi di armamento e un turbo propulsore e oltre al pilota l'opzione di scegliere fra i comandi manuali e quelli automatici.

La fine di giugno è la data prevista per le versioni a 8 bit di *Vendetta*, quelle per ST e Amiga arriveranno alla fine di agosto.

IL CIMENTERO DEGLI ELEFANTI

Tusker, un'avventura arcade nella quale un personaggio tipo Indiana Jones si imbarca nella ricerca del Cimitero degli Elefanti, è ben avviata, dopo una o due false partenze. Il gioco ultimato dovrebbe arrivare sui computer a 8 bit nel mese di agosto; le versioni a 16 bit dovrebbero seguire un mese più tardi.

L'eroe viene coinvolto in numerosi combattimenti corpo-a-corpo durante un viaggio attraverso quattro livelli. Ogni livello è composto da tre sezioni, nelle quali sono stati nascosti armi e oggetti utili. Partendo dal deserto, l'eroe deve por farsi strada attraversando giungle a corsi d'acqua fino alla sezione successiva, nella quale si trova ad esplorare un tempio prima di dirigersi verso il villaggio

indigeno che si trova nella terza fase. Da ultimo, si raggiunge un giardino magico e si scopre il Cimitero degli Elefanti, in un paradiso tropicale surreale, alla fine dell'ultimo livello.

CHICCHE D'AUTUNNO

Quando l'anno volgerà al termine, la System 3 ha in programma di lanciare un gioco di tennis - non c'è ancora nessun dettaglio su questo progetto - insieme ad un'avventura arcade a multi-caricamento e multi-livello che conduce il giocatore attraverso le leggende del mondo. Battaglie nell'Ades, sfida con Achille a scorribande attraverso il Valhalla - quasi tutte le terre mitiche sono rappresentate, popolate dagli immancabili malvagi abitanti.

E, naturalmente, la System 3 si è impegnata con la Konix per il Multi System. I sistemi di sviluppo sono stati spediti dalla Konix agli sviluppatori di software alla fine di marzo, e *Last Ninja II* e *Vendetta* dovrebbero essere presentati nella versione per la



C64 - Guidando verso le fasi successive di *Vendetta*, fate attenzione all'auto della polizia. Atteso in tutti i cinque principali formati per computer, *Vendetta*, a parere di Mark Gale, si presta molto bene anche per il Konix Multi System, così le System 3 alle preparando una versione anche per il Konix...

console Konix durante il PC show di settembre.

"Puntiamo a vincere premi" afferma il boss della System 3 Mark Gale, accompagnandoci orgogliosamente in giro per i nuovi uffici, che saranno presto frequentati da programmatori e grafici. Con il più forte dispiegamento di prodotti che abbia mai avuto, la System 3 è veramente in corsa per qualcosa di grosso.



C64 - *Tusker*: l'eroe con il cappello a visor combatte nel deserto contro una coppia di Beduini armati di scimitere.



C64 - Attraversando la giungla si possono incontrare scimmie dispettose che lanciano pietre dagli alberi e cinghiali che vi puniscono al galoppo.

CORRISPONDENZA, SEMPRE

Tra noi e voi, oltre la vendita

Assistenza tecnica telefonica (DIGMAIL HOTLINE) su tutta la gamma dei nostri prodotti. **PREZZI IVA INCLUSA.** Richiedi SUBITO il nostro catalogo generale **HARDWARE** e **SOFTWARE ORIGINALE** !!

YAMAHA SHS-10 Cod. E19 Lire 149.000

Eccellente tastiera digitale FM, uscita MIDI, 25 strumenti a 25 ritmi di accompagnamento selezionabili, effetti speciali, display digitale, autotune, autochord, auto melody, funzioni e batteria a pila. Alimentatore; collegabile ad un impianto stereo a tramite interfaccia MIDI ad un C64, ad un Amiga o ad un Atari ST.

MIDI AMIGA Cod. A17 Lire 79.000
MIDI C64 Cod. C10 Lire 99.000

IN SUPEROFFERTA:

AMIGA & MUSIC Cod. X07 Lire 209.000
COM64 & MUSIC Cod. X08 Lire 229.000

Comprendenti la Tastiera SHS-10 e l'interfaccia MIDI adatta al C64 o all'Amiga.



SUPER II

VIDEOCASSETTE ORIGINALI:

Una intera videoteca ai tuoi servizi! Vastissimo catalogo di video musicali, documentari, film, disponibile subito: non lasciatevi scappare!

Qualche esempio:

MUSICALI	
SAMANTHA FOX - Making Music	Lire 25.000
MADONNA - Virgin Tour Live	Lire 30.000
STING - Bring On The Night	Lire 30.000
IRON MAIDEN - Live After Death	Lire 30.000
U2 - Unforgettable Fire	Lire 45.000
CARTOONS - original Walt Disney ds.	Lire 29.000
DOCUMENTARI (National Geographic, WD)	Lire 29.000

Richiedi il catalogo comprendente più di 1.000 titoli originali inviando Lire 2.000 (per la spesa di spedizione) a: DIGMAIL srl - Video Service, via Coronelli 10 - 20148 Milano

PER IL VOSTRO SPECTRUM:

INTERF. KEMPSTON Cod. G41 Lire 24.000

Collegare al mitico Spectrum tutti i joystick compatibili con lo standard Commodore/Atari (Rambo, QuickJoy, M-1Gun...)

MULTIFACE ONE Cod. G66 Lire 99.000

Freeze Frame ("congela" la manovra), sparolettore, inter. joystick, 8 K rem disponibili su una sola interfaccia.

AMIGA NEWS by DIGMAIL

PENNA OTTICA Cod. A01 Lire 49.000

Supernovita! Emula il mouse, con software di controllo.

DIGIBOX Cod. A04 Lire 55.000

Coppia casse e moltiplicata collegabili direttamente ad Amiga.

MAGIC MIRROR Cod. G01 Lire 49.000

Rivoluzionario sistema di supporto grafico, consente di vedere direttamente sullo schermo l'oggetto da riprodurre.

A-DESK Cod. A05 Lire 59.000

Piatto mobile per ottimizzare lo spazio occupato dall'A500; contiene 2 drive esterni, sostiene il monitor.

DIGIDRIVE Cod. A16 L. 239.000

Drive esterno per A500/1000, connettore passante. In più 5 dischetti di Pubblio Domino.

HARD DISK A500/1000 Cod. A11 L. 890.000

HD superveloce a setole da 20 Mb con controller, autotool con Kickstart 1.3, 28 ms. di tempo d'accesso; possibilità di installare una espansione ram 96 Mb autoconfigurante; in più un software di backup ed un File Manager.

ESPANSIONE A500 Cod. A06 L. 350.000

512 Kb, con orologio a batteria a tempo.

SOFTWARE ORIGINALE PER TUTTI I COMPUTER, comodamente a casa tua: basta richiedere il catalogo e scegliere tra centinaia di titoli entusiasmanti per Amiga, Atari ST, C64/128, Ametrek, MSX, Spectrum, Ms-DOS. Ecco un sintetico estratto dal catalogo 16 bit:

AMIGA		1943-MIDWAY	Lire 29.000
ELITE	Lire 49.000	AFTERBURNER	39.000
F-18 FALCON	59.000	BALBITIX	29.000
AIR BALL	29.000	COLOSSUS CHESS	49.000
BATMAN	29.000	ELIMINATOR	29.000
COSMIC PIRATE	29.000	ARCHIPELAGOS	69.000
4X4 OFFROAD	25.000	VOYAGER	39.000
AGV SIX SIMULATOR	25.000	R-TYPE	39.000
BMX SIMULATOR	29.000	CUTRIN	29.000
CALIFORNIA GAMES	25.000	RAMBO 3	39.000
GRAND MONSTER SLAM	29.000	SUPER HANG ON	39.000
DNA WARRIOR	29.000	SUPERMAN	29.000
DRAGON'S LAIR	109.000	SPACE HARRIER	29.000
GAULLET II	25.000		
INTERNATIONAL SOCCER	39.000		
L.E.D. STORM	25.000		
VOYAGER	39.000		
MENAGE	29.000		
MICKEY MOUSE	25.000		
NEBULUS	25.000		
OBLITERATOR	59.000		
OPERATION WOLF	29.000		
SUPER HANG ON	49.000		
TITAN	29.000		
JUG	39.000		
JOURNEY	49.000		
TV SPORTS FOOTBALL	59.000		
LORDS OF THE RISING SUN	29.000		
ZYNAPS	39.000		
PHOTON PAINT (ITALIANO)	74.500		
PRO SOUND DESIGNER	199.000		
PRO SOUND SOFTWARE	79.000		
R-TYPE	49.000		
POPULOUS	39.000		
ROBOCOP	29.000		
HOLLYWOOD POKER PRO	39.000		

ATARI ST	
STRIKE FORCE HARRIER	49.000
F-18 COMBAT PILOT	59.000
JOAN OF ARC	29.000

Specificate la scheda grafica in vostro possesso; per la compatibilità con gli altri formati richiedete il catalogo.

N.1 MEGAJOYSTICK RAMBO Cod. G03 Lire 39.000

Super Joystick SAVAGE RAMBO JK 77 ELECTRONIC con funzioni elettroniche multiple commutabili: autofire veloce; test "decalon" che consente di ottenere "smantellamenti" ultraveloci senza alcuna sforzo; 4 pulsanti di spegn; veloce stabilizzanti. Auto-on/off generati per oltre 1 milione di movimenti; ogni pedale della joystick e' reperibile per le eventuali riparazioni.

ECCEZIONALE: TURBO PEDAL Cod. GA7 Lire 59.500

Il primo simulatore dei pedali dell'acceleratore a del freno, una incredibile "macchina da villaggio"; il Turbo Pedal, usato insieme al joystick, consente di dare il meglio di se' nei giochi di guida (Test Drive, Outrun, WEC Le Mans...). Appoggiato a terra a fissato con le apposite ventose, consente di utilizzare i tuoi due pedali come acceleratore e freno, rendendo molto piu' immediata e realistica la sensazione della guida. IN OMAGGIO Outrun e Super Cycle per C64 o Offroad 4X4 per Amiga (specificare).

SUPEROFFERTA PC: XT (1 FDD 5.25" 360 K, 512 K ram) + SCHEDA CGA/HERCULES + MODUL. TV + SCHEDA JOYSTICK + JOYSTICK + 1 GIOCO ORIGINALE Cod. X17 Lire 1.399.000

PENNA OTTICA C64/128 con software. Cod. C02 Lire 19.900

DRIVE OC11B 170 K, per C64/128, valore. Cod. C08 Lire 240.000

SUPEROFFERTA AMIGA: A500 + MODULATORE TV + JOYSTICK + 3 GIOCHI ORIGINALI + 10 DISCHI DI P.D. Cod. X10 Lire 1.090.000



VENDIAMO SOLO PER CORRISPONDENZA
ORDINE MINIMO LIRE 30.000

Ordinare e' semplice: basta spedire il tagliando e DIGMAIL srl, via Coronelli 10 - 20146 MILANO, oppure telefonare allo 02/426559 dalle ore 10 alle 19. Spedizione contrassegno con spese e carico del destinatario. Imballo gratuito. Spedizione a mazzo corriere eu

NOME		COGNOME	
VIA		N.	CAP
CITTA'		PROV.	
Firma (di un genitore se minorenni)			
Qualc computer possiedi?		Hai un videoregistratore?	
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> NO	
DESCRIZIONE	COD.	Q.tà	PREZZO
<input type="checkbox"/> Desidero ricevere in più il catalogo Software originale			

CD ROM

"Tra sette od otto anni, ci sarà un grosso terremoto nell'industria. I costi saliranno alle stelle ed i giochi diventeranno produzioni da molti milioni di dollari..."

Phil Adams, Presidente della Spectrum Holobyte, in un'intervista dell'anno scorso.



CD INTERA



Con l'avvento del Compact Disc come mezzo di memorizzazione dei dati, i giochi per computer entrano in una nuova era.

Piuttosto che trafficare con pixel e sprite, o tentare di estrarre effetti musicali da un limitato chip sonoro, i game designer di domani potranno lavorare con immagini video in movimento e con effetti sonori ad alta fedeltà. I giochi assomiglieranno sempre di più a dei film e il successo arriverà a quegli editori che avranno investito in gruppi di produzione capaci di lavorare in un ambiente multi-mediale.

Le società maggiori stanno già compiendo degli esperimenti in questo senso, sviluppando strategie di progettazione che coinvolgono musicisti, sceneggiatori, grafici e registi, ai quali mettono a disposizione gli strumenti di programmazione ed i sistemi autori necessari per produrre giochi contenenti megabyte di codice e dati invece che qualche kilobyte.

I primi frutti di questi esperimenti cominciano a circolare. Ed anche l'hardware è già una realtà.

Recenti esperimenti con nuove tecnologie e nuovi modi di pensare sulla natura del divertimento elettronico e audiovisivo stanno portando ad una nuova forma di gioco per computer. La parola che corre sulla bocca di tutti è "interattivo".

L'hardware esiste già o quasi. La chiave di volta è il Compact Disc, la memoria ottica, che permette di memorizzare 600 Megabyte di dati su un unico dischetto argentato. Attualmente, il numero di lettori di CD ROM installati in tutto il mondo, è stimato in circa 110.000 unità, 15.000 delle quali in Europa. La maggior parte è collegata a PC IBM e compatibili, anche se ci dovrebbero essere circa 5.000 lettori per Macintosh. Secondo una ricerca condotta dalla "Nec" il 56% del milione e duecentomila utenti

giapponesi di PC Engine avrebbe dichiarato di essere intenzionale ad acquistare l'espansione CD ROM. Ciò significherebbe la vendita di oltre 600.000 unità.

I CD ROM però non possono migliorare le qualità grafiche o sonore dei computer ai quali sono collegati. I giochi per PC Engine sono al momento versioni "abariti" dei normali giochi su cartuccia, mentre per creare la versione su CD ROM di *Defender of the Crown* sono stati usati lettori CD del PC: il gioco non cambia, ma la colonna sonora è di qualità cinematografica.

La strada per il vero progresso nel settore sta nel trovare un modo per controllare tramite computer vere immagini video e vera musica. I Compact Disc video e la televisione interattiva stanno aprendo la via per lo sviluppo di una

forma di sistemi dedicati completamente nuova che consentirà ai progettisti di giochi di miscelare sequenze video in movimento con grafica ed animazione digitali.

PARLARE COL TELEVISORE

La Cinemaware sta lavorando a dei giochi video interattivi su videocassetta, insieme all'americana Ideal. Il sistema ViewMaster Interactive Vision dovrebbe essere lanciato sul mercato americano entro l'estate e, sebbene sia diretto principalmente ad un pubblico di bambini tra i 3 e gli 8 anni, permette agli spettatori di partecipare a programmi televisivi effettuando delle scelte tramite un controller e una serie di cinque pulsanti.

Questa tecnologia interattiva basata sui VCR è piuttosto semplice, "ottima per i bambini" secondo Riordan, ma c'è dell'altro in arrivo. "Non possiamo ancora parlarne, ma ci sono sistemi molto più potenti nel settore dei VCR interattivi. Con quelli saremo realmente in grado di produrre dei film interattivi..."

GIOCHI COME FILM

Anche il PC Engine potrebbe fornire una base di utenza sufficientemente grande da permettere alle case di software di iniziare la pro-

TTIVO

è uscito

HITOMICS

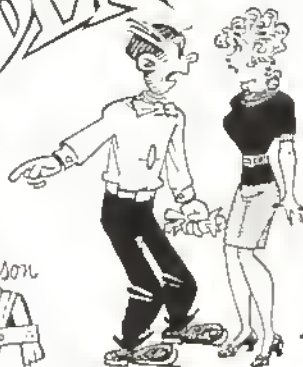


DIVERTENTISSIMISSIMO CON



Addison
LAKKA

YOUNG CATMOLD
BONDIE



Glénat

HÄGAR
IL VICHINGO

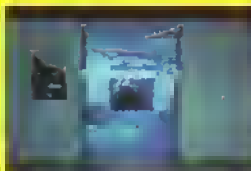


BY DIRK BROWNE

UN SISTEMA PILOTA CDI

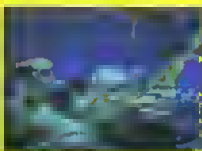
E da tempo che si parla del sistema pilota CDI della Electronic Arts, il Demodulator. Già dodici mesi fa, Riker ed il Gruppo Interattivo della Electronic Arts avevano dimostrarono un'applicazione totalmente interattiva del CDI. Il demo si svolge nella sede dell'azienda, dove un gruppo di terroristi ha sequestrato tutto il Gruppo: il giocatore deve esplorare gli uffici, cercare degli edifici a salvare gli ostaggi prima che vengano trasformati in androidi di sesso femminile.

Il gioco è assomiglia a *Manhole* della Activision, ma le immagini sono digitalizzate da un video girato negli uffici della Electronic Arts. Basta cliccare gli oggetti sullo schermo per poterli esaminare o per usarli.



Entrando negli uffici dell'Electronic Arts, si ha l'impressione che qualcosa non vada per il verso giusto. Improvvisamente, squilla il telefono. Se decidi di rispondere, una voce annuncia il rapimento...

Non c'è alcun segno di attività: ci devo realmente essere qualcosa che non va. Usando il cursore, si clicca sugli e inizia l'indagine...



Vi attendono accapricciati. Uno dai membri del Gruppo è stato addirittura legato ad una sedia...

azione di giochi ad alto budget, che si avvicino alla complessità dei film, ma i vari concorrenti in questa gara sono gli standard

CDI E DVI.

Il Compact Disc Interattivo è il risultato di uno sviluppo congiunto da parte della Philips e della Sony. Un lettore CDI è in grado di leggere gli attuali CD audio, ma ha in più l'MMC, o Multi Media Controller. Questi e l'hardware, o il computer CDI dedicato, se volete, che gli consente di leggere i dati audio, video e di testo dal disco CDI, controllare la decodificazione e permettere l'interazione.

Il Video Digitale Interattivo (DVI) si basa, invece, su due set di processori, forniti come schede di espansione per PC AT IBM o compatibili: il Pixel Processor ed l'Output Display Processor. Memorizzando le differenze tra i quadri di un'immagine video invece che l'immagine intera, il DVI permette una notevole compressione dei dati. Un singolo quadro video viene compresso da 600 a 5 K, mentre la colonna sonora relativa viene ridotta a 550 bytes di codice, prima di essere memorizzata. A differenza del CDI, il DVI non necessita del CD come supporto ma la sua imponente capacità di memoria lo rende comunque il supporto più adatto.

Il DVI comprime i segnali audio e video in tempo reale e consente di usare immagini video in movimento a pieno schermo. Il CDI, invece, può usare le immagini video solo in modo limitato: attualmente devono stare in una finestra non superiore alla metà dello schermo.

Entrambi i sistemi sono attualmente in possesso di sviluppatori di ogni parte del mondo, anche se, la maggior parte del lavoro intrapreso riguarda settori più seri, con un potenziale commerciale maggiore, come l'educazione, l'addestramento professionale ed il marketing, piuttosto che il settore del divertimento.

UNA NUOVA FORMA D'ARTE ELETTRONICA

Intanto, le maggiori case di software si stanno preparando ad un nuovo modo di scrivere giochi. La Electronic Arts, ad esempio, si sta concentrando sulla produzione di strumenti per scrivere giochi, strumenti utilizzabili da musicisti, grafici e sceneggiatori. Tutta gente che non hanno mai pensato, né hanno intenzione, di programmare un computer. I giochi su CD richiedono anno dei megabyte di codice, ci ha spiegato Greg Riker della Electronic Arts, "ed è necessario sviluppare degli strumenti che permettano di scrivere dei giochi in un tempo relativamente breve. Quelli che lavorano su Windows o Macintosh, sono gli scienziati missilistici del mondo dei computer, ma per far sì che un mezzo di largo consumo abbia successo servono piuttosto persone con esperienze diverse, senza esperienze di programmazione, in grado di usare gli strumenti per creare i prodotti".

La Electronic Arts sta assumendo degli specialisti per fare i lavori ai suoi giochi, creando un gruppo di progettisti composto da specialisti in diverse materie. Ron Hubbard, ad esempio, è stato fatto venire dall'Inghilterra per sviluppare

un programma che permetta a dei musicisti di comporre della musica direttamente in MIDI che sia poi utilizzabile dai programmatori come file di dati. Ci spiega Riker: "I musicisti non devono sapere nulla sulla programmazione, cosicché possiamo utilizzare compositori di colonne sonore. Ora siamo in grado di lavorare direttamente con compositori che sanno scillare emozioni con le loro colonne sonore. "Stiamo cominciando a lavorare con degli sceneggiatori, gente che scrive storie di mestiere, ai quali insegniamo a scrivere delle sceneggiature interattive e, da sempre, lavoriamo con degli illustratori che realizzano disegni e animazioni in bitmap. Ora disponiamo di strumenti per riprendere le immagini video in movimento, registrarle e permettere così agli illustratori di alaboiarla con facilità le immagini."

Viene enfatizzata la creatività, e con gruppi creativi diretti da registi e produttori, viene spuntato un paragone con il mondo del cinema. La Electronic Arts sta forse tentando di produrre

dei film al computer? Potrebbe esserci un punto di contatto tra la programmazione di giochi e la produzione cinematografica? Non per come vede le cose Greg Riker. I due mezzi sono diversi: "Un prodotto interattivo deve essere progettato per durare più a lungo di un film, noi ci proponiamo di produrre del software di successo, non dei film".

VERO SOFTWARE CINEMATOGRAFICO

La Cinemaware è nata innanzitutto per fare ricerche sulle nuove tecnologie interattive. Bob Jacobs, il presidente, spiega: "Stiamo usando gli home computer per allenarci, sviluppando e raffinando la metodologia per i giochi interattivi". Qualunque sia il sistema che previerà sugli altri, la Cinemaware sarà pronta. David Riordan, responsabile dell'Interactive Group della Cinemaware, la spiega così: "Il modo in cui abbiamo sviluppato i nostri progetti, in particolare dall'anno scorso in poi, ci consente di adattarli alla tecnologia CDI senza doverli rielaborare".

UN SISTEMA DVI PILOTA

Oltre a poter gestire immagini video a pieno schermo, uno dei vantaggi principali del DVI è la possibilità di sovrapporre dello tramo agli oggetti solidi in 3D. Questa caratteristica viene molto utilizzata quando si deve simulare un paesaggio reale, o anche una città. Notate come il punto di vista del pilota cambia mentre l'aereo si sposta.



Sorvolando il paesaggio, si intravede una piccola macchia rossa indistinta...



Ci si avvicina per osannarlo meglio a l'oggetto in ingradisco...



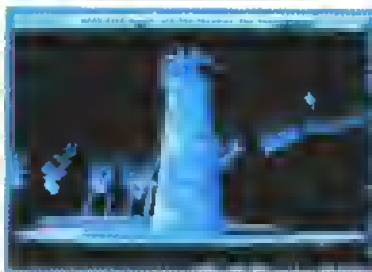
...Ah, ecco: è un cartellone pubblicitario col cane della "Voca del Padrone!"

CD ROM

“Attualmente”, continua, “stiamo lavorando con strumenti-autore, studiando i possibili usi di finestre con immagini video in movimento. Per esempio, in TV Sports Football, potremmo sostituire l'immagine digitalizzata dell'allenatore con una persona reale, e potremmo usare angolazioni di ripresa laterali della partita.”

L'implementazione completa della tecnologia CDI permette di lavorare con tre piani video indipendenti sullo schermo ed il gruppo della Cinemaware sta già studiando il modo per sfruttare al meglio il nuovo mezzo. “Con Defender, per esempio, avremmo potuto non usare l'immagine digitalizzata del castello e lavorare con un modellino, proprio come per un film. La foto del castello poteva essere inserita nel piano di mezzo, ed essendo la fotografia di un oggetto tridimensionale avrebbe avuto una profondità su tre assi. Poi, avremmo potuto inserire un cielo digitalizzato come sfondo, magari con effetti di luoni e di lumini e delle nuvole in movimento. In primo piano, avremmo potuto inserire un vero cavaliere ed usare l'“ologramma” di una persona reale come una specie di sprite video.”

Avremmo potuto usare delle finestre video per dei primissimi piani e sfruttando l'effetto della colonna sonora, penso che si sarebbero potuti ottenere degli effetti audio in grado di ricreare anche in un gioco la risposta emotiva che si ha in un film. Senza la mimica e la gestualità del corpo umano, non è possibile ottenere delle risposte emotive, ma il CDI potrebbe vedere tutto questo possibile. Il gruppo della Cinemaware è realmente entusiasta delle prospettive future: “Ci stiamo avvicinando al mondo del cinema e non vediamo l'ora di poter creare dei veri dialoghi. Non vediamo l'ora di cominciare”, aggiunge Riordan.



Questa è la vista che si ha dalla pianta di fagiolo. Si clicca sulla torre e ci si avvicina... la si tocca ancora e si arriva alla porta... si clicca la porta e questa si apre... si clicca ancora e ci si entra dentro... si clicca la scala e si sale verso un'altra avventura.

INTERACTIVISION

Bruce Davies, Presidente e direttore della Mediagenic, la casa madre americana della Activision inglese, si è espresso in termini entusiasti a proposito dell'impegno della sua società per il CD: “Quando succederà, noi ci saremo”. A proposito di DVI, l'Activision è una delle poche case produttrici ad avere sviluppato un programma pilota, *Fight Simulator*, prodotto in collaborazione con la Imagemetec. William Valk, responsabile per le tecnologie della Mediagenic sta aspettando con ansia l'arrivo del CDI: “Speriamo che arrivi presto... questi ritardi sono proprio frustranti”.

Valk è entusiasta delle potenzialità del DVI. Per lui, l'aspetto più interessante del sistema è la possibilità di sovrapporre delle trame agli oggetti solidi, dandogli uno spessore. “Crea un effetto di realismo.” Per quanto lo riguarda, la grossa novità è che la Intel (produttrice dei processori del PC IBM, n.d.r.) ha acquistato la tecnologia DVI della General Electric: “L'Intel ha la forza per abbassare i prezzi dei chipset ad un livello tale che i consumatori se li potranno per-

mettere”, dice.

A parte il lavoro di sviluppo con il VDI, alla Mediagenic hanno anche prodotto un gioco su CD ROM per Macintosh. Inizialmente messo in vendita alla fine dello scorso anno su cinque dischetti, da gennaio, a detta di Valk, *Manhole* è disponibile su CD ROM.

Manhole gira su Hypercard e sfrutta in modo originale questo nuovo sistema-autore (e altro ancora) per Macintosh. *Manhole* sfrutta una parte di Hypercard, ma non abbiamo potuto farci tutto quello che avremmo desiderato. Il CD ROM di *Manhole* ci ha insegnato molto ed ora stiamo lavorando allo sviluppo di un sistema nostro per muovere gli oggetti”, spiega Valk. “Sono pochi quelli che hanno i capitali per poter pubblicare un titolo su CD ROM” afferma, spiegando che la Mediagenic sta investendo per il futuro, sviluppando programmi-autore ed una metodologia di progettazione dei giochi, in attesa che la tecnologia sia matura: “Ci stiamo preparando a sostenere il mercato di dei CD ROM un appena ci sarà un sufficiente parco macchine. Stiamo osservando da vicino il PC

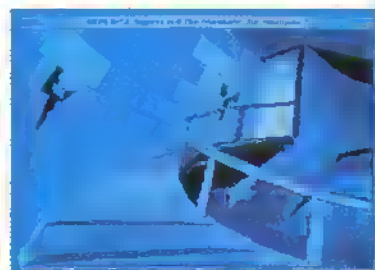
Dopo il grande sonno



la rivista dei curiosi

TIC Sacrée bédé **TIC** Tele cinesi **TIC** Ho fatto l'amore con condom **TIC** Piccola farmacia inutile **TIC** Spacciatori e spacciati **TIC** Indiani e cowboys **TIC** Penguin Café Orchestra **TIC** Il gran Mogol **TIC** Barcellona bar **TIC** La smorfia **TIC** Pecora elettrica **TIC** Buca delle leggende **TIC** Demetrio Stratos **TIC** Susy goes to Mosca **TIC** Lirica d'estate **TIC** Freak Brothers **TIC** Robert Crumb **TIC** Massimo Giacomini **TIC** Fofi e i treni di oggi **TIC** Assenteisti europei **TIC** Aids: il nome della legge **TIC**

In edicola a giugno



Come i suoi luoghi e i suoi abitanti, anche la topografia del mondo di Manhole è magica. Delle strane porte permettono collegamenti inattesi tra le diverse schermate e, a volte, il giocatore può osservare la stessa scena da prospettive talmente diverse, a seconda della strada presa. Per esempio, potrebbe essere invitato a bere una tazza di tè con un simpatico coniglio, o arrivando da altre vie, assare costretto a dividerci con un aialania la barca che galleggia nella tazza di tè del coniglio!

Engine (che viene lanciato negli Stati Uniti proprio in questi giorni, n.d.r.), il quale ci interessa molto, come anche le nuove console della Nintendo e della Sega. Vogliamo essere flessibili e poter produrre programmi per diversi tipi di lettori. Anche i computer seri hanno lettori CD-ROM, che non servono solo per i giochi. La qualità del PC Engine con CD-ROM è di poco inferiore a quella dello standard CDI e, con un po' di fortuna, si troverà un ponte tra i lettori per CD audio ed i sistemi CDI. Si dovrebbe essere in grado di caricare lo stesso disco su diversi sistemi.

SOTTO IL TOMBINIO

Descritto come "un' esplorazione fantastica per bambini di ogni età", Manhole (che significa tombino, n.d.r.) trascina l'utente in un mondo meravigliosamente colorito e affascinante che prende gli scenari in prestito dalle classiche fiabe per ragazzi, come Alice nel paese delle meraviglie e Jack la pianta di fagiolo. Il giocatore si muove in prima persona, esplorando gli scenari ed interagendo con il mondo del gioco.

Puntla, circa, guarda e ascolta: è tutto quello che si deve fare per esplorare il mondo di Manhole. All'inizio del gioco, si può cliccare su una pompa da incendio o su un tombino. Cliccare sul tombino e vedrete il coperchio spostarsi di lato ed una gigantesca pianta di fagiolo crescere a dismisura. A questo punto, il giocatore ha tre strade possibili: dentro l'idranle, su per la pianta di fagiolo o giù nel mondo sommerso sotto il tombino.

Il gioco è semplice, quasi infantile. Si va in giro toccando gli oggetti per scoprire quello che succede. A volte, cliccando su uno dei personaggi, questi parla (legge cioè il fumetto che appare sul video). Può anche succedere che alcuni si mettano a parlare in francese, che sarà prontamente tradotto in inglese da un passante che capita di lì. Basta toccare le porte o i cassetti perché si aprano, rivelando il loro interno misterioso. Nell'universo del gioco, basta toccare gli oggetti per usarli; ci sono delle tastiere da suonare e libri da leggere, e si può accendere la radio o la televisione, se si trova l'interuttore, con tutti gli effetti digitalizzati per ren-

dere realistica l'azione. L'effetto d'insieme, per un adulto, è piacevole e credibile. Per un bambino, Manhole è certamente affascinante.

Come dimostrazione del potenziale dei prodotti interattivi su CD, Manhole è un interessante prototipo. Anche se i suoni campanali, la grafica monocromatica tipo fumetto e gli scenari fantastici non sono nulla di nuovo, il modo in cui sono collegati in Manhole suggerisce nuove idee, molto più audaci di quelle che ispirò a suo tempo un gioco al laser come Dragon's Lair.

In Manhole, tutto quello che il giocatore deve fare è di spostare il puntatore per lo schermo e cliccare gli oggetti interessanti. L'interazione è totale, la sensazione di esplorare un nuovo ed insolito mondo è convincente. Provate ad immaginare cosa sarebbe Manhole con delle vere immagini video.

INTERAGIRE CON LA VIRGIN

In tutte le case di software che stanno studiando le possibilità dei CD interattivi, la Virgin Mastertronic è forse quella meglio piazzata per



<p>AMIGA 500 L. 925.000</p> <p>ESP. 512K L. 319.000</p> <p>DRIVE EXT L. 229.000</p> <p>MODUL. TV L. 58.000</p> <p>VIDEON 1.0 L. 420.000</p> <p>INT. MIDI L. 63.000</p> <p>ANTIDRIVE L. 19.000</p> <p>RUK 1.3 L. 139.000</p>	<p>CBM C64 NEW L. 289.000</p> <p>CBM 1541 II L. 358.000</p> <p>CBM 1530 C2N L. 69.000</p> <p>ALLINEA TEST L. 29.000</p> <p>MICKY II L. 66.000</p> <p>FINAL IV L. 76.000</p> <p>REFLEX COM'Y L. 44.000</p> <p>D.S. KIT L. 8.900</p>	<p>VENDITA PER CORRISPONDENZA</p> <p>Telefonare allo 02 - 42.31.035</p> <p>Materiale originale con garanzia di COMMODORE ITALY Eccellente soft. point Tutto per il tuo computer</p>
<p>PREZZI IVATI</p> <p>PERMUTIAMO IL TUO USATO</p> <p>68000 e Dintorni s.a.s. Via Washington, 91 20146 Milano - Italy</p> <p>SE COMPRI IL NUOVO !!</p> <p>SCONTI INCREDIBILI</p>	<p>AMIGA 500 + DRIVE EXT. + 2 JOYSTICK L. 1.149.000</p> <p>AMIGA 2020 EXP. CARD 2 MEGA/8 L. 1.149.000</p> <p>CBM 64 N. + 2 JOYSTICK + 1530 C2N L. 364.900</p> <p>CBM 64 N. + 1541 II + 2 JOYSTICK L. 679.900</p> <p>MINIGEN GENLOCK AMIGA SEMI-PROF. L. 399.000</p> <p>MODEM 2400 HS SMARTLINE + SOFT. L. 399.000</p> <p>MODEM 9600/19200 NMP CLASS 5 L. Telefonare</p> <p>PROFEX 2000 2 MEGA FAST RAM A500 L. 1.299.000</p>	<p>VASTISSIMA BIBLIOTECA SOFTWARE ORIGINALE</p>



Una serie di fermo-immagini possono essere collegati insieme per produrre la sequenza desiderata. Prima di poter fare un riavvolgimento valido con la bussola, questa va adattata al campo magnetico locale...

produrre programmi multi-mediali. La società madre, la Virgin, è già presente in molti settori, quali edilizia, musica, produzione video e cinematografica e computer giochi: tutti settori legati alla creatività, che potrebbero alimentare i programmi interattivi su CD del futuro. Non ci si deve, quindi, sorprendere che alla Virgin abbiano istituito un'unità Media Interattivi...

Circa 18 mesi fa, ha iniziato lo sviluppo di un programma interattivo basato sulla spedizione polare britannica del 1982, condotta da Sir Ranulph Fiennes. Al gruppo di lavoro della Virgin sono state fornite diverse ore di filmati e 500 diapositive per produrre una simulazione interattiva della vera spedizione, che fosse "tanto gradevole e divertente quanto istruttiva".

Lo scopo era quello di simulare l'esperienza globale, dalla pianificazione del progetto alla sua esecuzione, con i partecipanti che interagiscono tra di loro e con il programma. Questo doveva essere molto di più di un lavoro sperimentale e "teorico". Ci si aspettava che il programma vendesse e, addirittura, che procurasse degli utili... "Il principale obiettivo didattico del progetto era di realizzare un software che sviluppasse capacità interpersonali: volevamo che fosse pubblico, così abbiamo fatto in modo che girasse sul sistema standard in uso nelle scuole inglesi, il sistema Domesday della BBC", ci ha spiegato William Beckett. Il sistema Domesday, che utilizza un lettore Laservision collegato ad un computer BBC, è stato installato in circa 2.000 scuole inglesi. Il suo costo è di circa 9 milioni di lire, n.d.r.)

Naturalmente, lo scopo principale del progetto "Polo Nord" era di sviluppare una metodologia per scrivere programmi interattivi che facciano uso di materiale video e di fotografie: "Abbiamo affrontato il lavoro con dei criteri molto rigidi" ha proseguito Beckett, "ma ritenevamo che valesse la pena precorrere i

tempi per studiare le tecniche di produzione dei programmi su CD, sviluppando così delle capacità all'interno dell'azienda. Il solo modo di imparare è di produrre realmente qualcosa".

Non è ancora chiaro quale sarà il mezzo che emergerà nel prossimo paio di anni. Sebbene fondere insieme in un sistema di facile uso immagini video e computer non sia una delle cose più facili da fare, sembra che il CD sarà il supporto per questo tipo di prodotto. Il nostro programma è stato progettato in modo da potere essere trasferito sui sistemi CD, ma siccome il sistema Laservision (il videodisco al laser, n.d.r.) è già una realtà, abbiamo usato quello.

DVI O CDI?

William Beckett e l'unità Media Interattivi della Virgin hanno esaminato sia il CDI che il DVI e stanno tenendo d'occhio tutte le nuove tecnologie interattive. "A noi non importa quale sarà la tecnologia vincente", spiega ancora Beckett, "se sono state prese le decisioni giuste in fase di progetto, il prodotto può essere trasportato su qualunque supporto. Per esempio, abbiamo già imparato che è meglio usare immagini da pellicola che non da nastro magnetico."

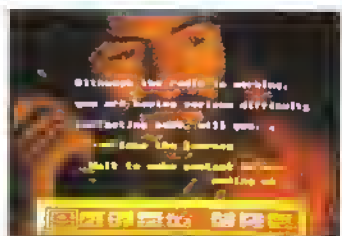
"Il problema del DVI è che ha bisogno di un sistema molto potente per la decompressione dei dati e non sono affatto sicuro che sia una cosa necessaria per i programmi interattivi. L'interazione non è un processo lineare, per cui la possibilità di usare immagini video in movimento offerte dal sistema DVI non è proprio necessaria. Potrebbe essere più efficace usare i diversi piani offerti dal CDI, non fosse per altro che per le possibili differenziazioni che si possono introdurre nel programma."

"Il DVI ha decisamente un futuro. Si possono prevedere delle applicazioni eccezionali, ma il PC, lo ripeto, non è necessariamente il punto di partenza: per fare girare i programmi DVI ci vogliono due schede ed un PC e sarà difficile tenere i costi dell'hardware sotto le 2000/3000 sterline (da 4 a 7 milioni di lire, u.d.r.). Dal punto di vista dei produttori, lavorare in DVI significa che tutto deve essere predefinito e compresso in partenza. Il CDI, grazie alla sua possibilità di avere sullo schermo finestre completamente animate, potrebbe essere più flessibile. L'ultima versione del CDI dovrebbe consentire l'uso di immagini video in movimento a pieno schermo ma, anche se così non fosse, non credo che possa costituire un grosso ostacolo. Basta che gli autori di giochi pensino a quello che ci possono fare..."

AVANTI CON LA VIRGIN

Il Gruppo Virgin nel complesso ha una vasta gamma di interessi, compreso un impianto di duplicazione per CD nel suo Megastore di Oxford Street, a Londra, che può essere facilmente riadattato alla produzione di CD ROM. Attualmente il reparto interattivo della Virgin sta lavorando ai piani di altri due programmi educativi. "Stiamo indirizzando verso dei prodotti specifici, solo per CD, che sono probabilmente in anticipo sui tempi di almeno un anno. Contiamo di essere in grado, prima o poi, di produrre anche giochi su CD ROM", ha aggiunto Beckett.

Ma, se i giochi da casa su CD ROM sono ancora al di là da venire, i coin-op con CD, prodotti dalla Arcadia, un'affiliata della Virgin, sono quasi una realtà, anche se per ora non sono disponibili dettagli. La tecnologia attuale, comunque, è già in grado di permettere il programma di coin-op con CD di sviluppare giochi molto più sofisticati di Dragon's Lair, che in confronto, è relativamente elementare.



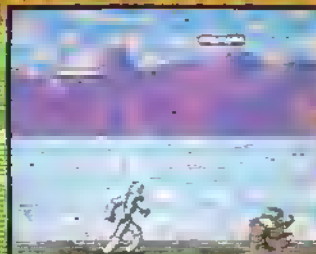
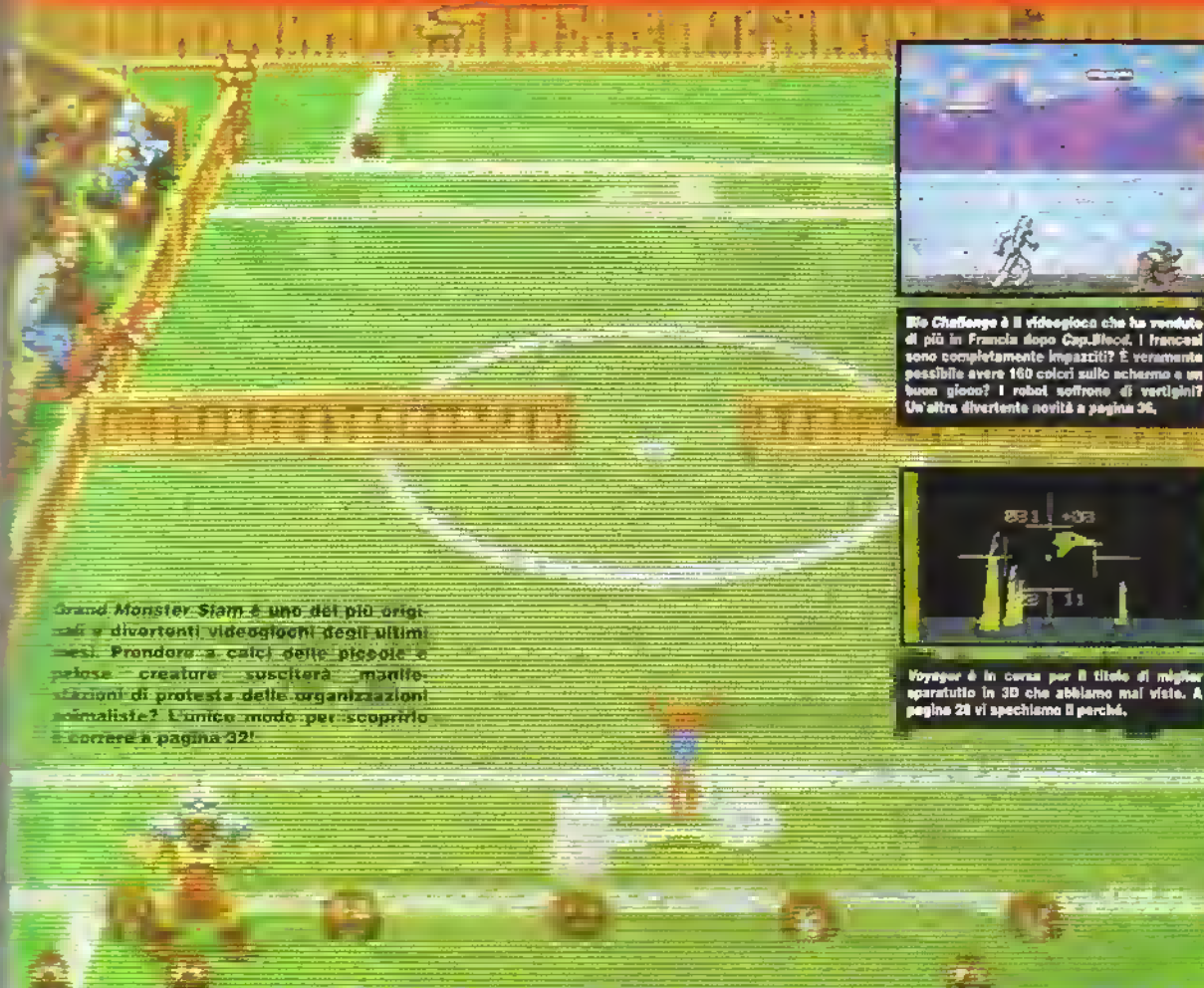
Il problema illustrato sul video è solo uno dei possibili problemi che si possono incontrare durante il viaggio. Alle domande che permettono più di una risposta, si risponde cliccando le icone.



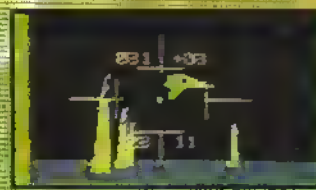
I calcoli basati sui dati della spedizione reale fanno anch'essi parte della simulazione. Ma, contrariamente a quanto avviene in molti giochi, non si perde una vite quando si commettono un errore.

Il mese prossimo ★ La storia del CD...

PROVE SU SCHERMO



No Challenge è il videogioco che ha venduto di più in Francia dopo Cap.Blood. I francesi sono completamente impazziti? È veramente possibile avere 160 colori sullo schermo e un buon gioco? I robot soffrono di vertigini? Un'altra divertente novità a pagina 36.



Voyager è in corsa per il titolo di miglior apparatutto in 3D che abbiamo mai visto. A pagina 21 vi spieghiamo il perché.

Grand Monster Slam è uno dei più originali e divertenti videogiochi degli ultimi mesi. Prondora a calci delle piosole o pelose creature susciterà manifestazioni di protesta delle organizzazioni animaliste? L'unico modo per scoprirlo è correre a pagina 32!

IL SISTEMA DI RECENSIONE DI K

CURVE CIP
Questo diagramma esclusivo indica graficamente il livello di interesse che un gioco suscita nel periodo di tempo considerato. Il suo può essere assolutamente resistibile ma lo finiva e poi si ampiezza dopo la prima settimana? La curva è accompagnata da un commento che spiega il perché della sua forma.

GRAFICA
Questo considera tutti gli aspetti del gioco, quali lo animazione, i dettagli del look e degli spari. È una scala per ciascuna vertice, quindi vengono presi in considerazione i limiti di costi di realizzazione, un gioco ben fatto per Spectrum avrà un voto più alto di un mediocre gioco per

ASCIU
Si valutano la musica e gli effetti sonori. Anche questo è per ciascuna versione

ed è possibile che venga assegnato un voto alto anche a giochi per macchine limitate come lo Spectrum o il PC. I nastri audio migliori NON contano - sono parte della confezione e della presentazione e noi vogliamo prestare considerazione a questo voto.

FATTORE QI
QI sta per Quoziente d'Intelligenza e indica quanto bisogno ragione per giocare al meglio il gioco. (A spavaldo sono fortunati se prendono tre menute Balance of Power si merita un bel 9 Anche i giochi di strategia come Air e Boulderdash avranno un voto alto, non altrettanto i semplici giochi d'esplorazione perché non necessitano alcun processo deduttivo. Anche giochi di puzzle come Notulus necessitano molto ragionamento e quindi avranno un buon voto.

FATTORE GIOCO
In pratica presta è una misura dell'interessabilità del gioco. Come fu come Arkanoed e Flying

Shark e Redonon virtualmente zero potere mentale ma sono notevolmente irresistibili. Quasi tutti i giochi hanno un voto alto in questa categoria perché sono studiati per offrire soddisfazione immediata. I giochi non devono essere divertenti o intelligenti, possono essere entrambe le cose.

K-VOTO
Non cade dal cielo - è direttamente correlato all'area delimitata dalla Curva di Interesse Previsto. Per ottenere un voto molto alto un gioco non deve essere soltanto irresistibile ma molto interessante, deve anche essere lungo e continuare ad essere divertente nell'arco degli anni. Il fatto che un gioco non superi la barriera dei 900 non significa che merita il essere raccomandato - ecco qui di seguito una guida generale a quello che significano i voti.

900+ un classico, raccomandato senza riserve
800-899 un gioco superbo ma forse privo di quello spes-

sore che lo rende interessante per mesi o anni.

700-799 ancora molto raccomandato ma probabilmente ha un gioco di aspetti nella struttura di gioco che ne ridurrà il voto.

600-699 La "zona di confine", un gioco con questo voto è un buon gioco "se vi piace il genere".

500-599 gioco che ha qualche qualità, ma chiaramente alcune dei problemi evidenti.

400-499 problema di giocabilità e di programmazione lo rendono un gioco insufficiente.

300-399 non solo la giocabilità è scadente ma lo è anche l'idea alla base del gioco stesso.

200-299 In poche cose si fanno serie, si parla di bug e di giocabilità pessima.

100-199 un gioco per lo ZX81 che gira su Amiga sono 100 nessun gioco ha mai raggiunto questi livelli. Se mai ci riuscisse, non varrebbe neanche la pena averlo gratis.

AFFINITÀ ARCADE
Questo voto misura la competenza di una conversione da console. Non crediate la giocabilità ma quando i programmatori hanno riuscito a riprodurre il gioco originale dalle limitazioni del computer su cui gira.

RIQUADRI VERSIONI
Questi contengono informazioni specifiche per ciascuna versione relative alla grafica, l'audio, i problemi di caricamento, ecc. Se non c'è un riquadro per il vostro computer ma la versione è prevista, verrà trattata in un numero successivo nella Guida alle Riviste versioni.

FOTO DI SCHERMO
Ciascuna recensione è a colori perché altrimenti le foto di schermo non darebbero una chiara idea del gioco. La foto viene scattata dal recensore stesso cosicché le foto sono utili e informative e non schermi di cambiamento, schermi di titoli o altre cose irrilevanti.

DIAGRAMMI E ANNOTAZIONI
Il loro scopo è di fornire il massimo di informazioni. In prima cura è un facile comunicare alcune cose importanti. Con la diagonale e le annotazioni delle foto di schermo che chiamano di dare un'idea più chiara possibile sul gioco.

RIANO DELLE USCITE
Questo contiene le informazioni sui prezzi e sulle date d'uscita di tutti i computer trattati da K.

I RECENSORI
Ciascun gioco viene giocato dai maggiori numeri di gente possibile dai redattori di ACE, e da quelli di K. Se il voto è il giudizio dato da ACE non ci basta d'occorrenza le modichiamo. I recensori di ACE e quelli di K vantano una esperienza nella recensione di giochi quasi decennale e possono testare qualunque tipo di gioco. Non recensionano niente finché non siamo certi al 100% di aver considerato tutto. Ci abbiamo valutato fino in fondo, ora potete farlo anche voi.

K
PROVE SU SCHERMO

VOYAGER

Sulle lune di Saturno
con la OCEAN

TERRA, 1977. Notizie dal mondo: la Regina d'Inghilterra celebra i 25 anni di regno, festeggiano anche i Sex Pistols a bordo di una barca sul Tamigi, sparando a tutto volume il loro ultimo successo "God Save the Queen" e viene lanciato il satellite Voyager II.

In qualche luogo dello spazio, 2032, i Sex Pistols sono stati da tempo dimenticati, la Regina Elisabetta II è morta e il Voyager II viene raccolto da una forma di vita aliena e riportato sul suo pianeta natale.

Terra, 2139. Data odierna. Nel Sistema Solare compaiono gli alieni e annientano tutte le

astronavi provenienti dalla Terra circolanti nel Sistema un inequivocabile segnale di aggressione. Diversi inviati di pace, mandati per negoziare con gli alieni, non tornano più indietro. Il mondo dimentica le foreste tropicali e la minaccia atomica e si concentra sull'imminente invasione e quasi certa distruzione da parte degli ostili alieni, i Roxiz, come sono ormai universalmente conosciuti.

Ignaro di tutta la situazione è un certo Luke Snayles, un criminale tornato su Sol dopo 50 anni di Esplorazione Investigativa. Luke, però, non è affatto tardo e apprende subito della presenza aliena e delle sue intenzioni. Ad un esame più attento, scopre che i Roxiz utilizzano le 10 lune di Saturno come base per le loro forze. Gli rimane

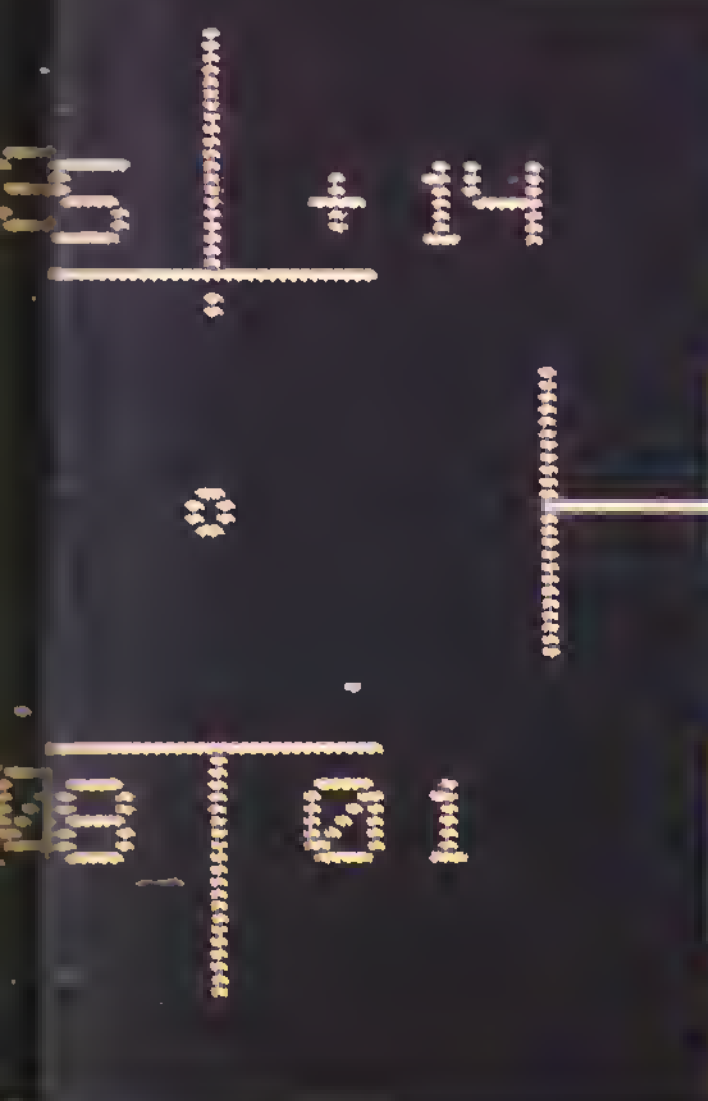
VERSIONE ST

La grafica fluida, veloce e colorata contribuisce a rendere il mondo del gioco estremamente verosimile. Dopo solo qualche partita, ne resterete agghiacciati e vi ci vorrà un bel po' di tempo per batterlo. Ci manca però quel qualcosa in più che vi farebbe incollati allo schermo.

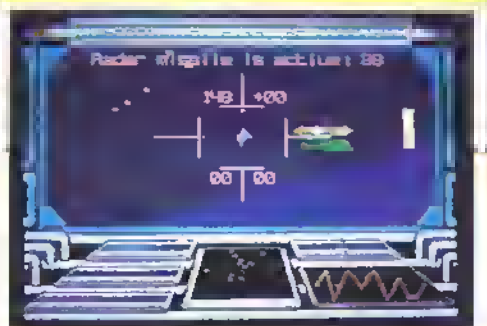
GRAFICA 9 FATTORE QI 4

AUDIO 7 FATTORE GIOCO 8

K-VOTO 862



Facendo calare una telecamera, potete vedere e colpire i nemici esterni alla vostra navicella. E se vi stavate chiedendo come si presenta la vostra astronave... eccola.



Se siete alle strette, lanciate una missila radar per confondere i nemici, poi o ve le svignate oppure sparate agli alieni quando ai ammassano attorno al missila.



Raccogliete la capsula che consente alla navicella di mettere le ali: ora sarà più facile affrontare gli alieni in volo.

quindi aperta una sola possibilità: allontanare l'esercito dei Roxz da solo.

Nella vesti di Luke, partite da Janns e cercate di cancellare gli aerei alieni dalla faccia di una luna per poi passare a quella successiva attraverso un cancello spazio-temporale. Per combattere, dovelte abbandonare la vostra nave appoggio e spedirla su Phoebe (la decima luna), dove vi aspetterà mentre voi vi spostate a bordo di una navicella. Questa navicella non è né troppo grande né ben equipaggiata; anzi, è dotata soltanto di un laser frontale, di un paio di bombe atomiche e di qualche piramide magnetica (piccole bombe d'energia). Dalla superficie di ogni luna potete raccogliere delle capsule lasciate cadere dalla nave appoggio durante il passaggio e accrescere così la vostra potenza di fuoco. Una capsula vi consente addirittura di trasformare la vostra navicella-carro armato in un'astronave e viceversa semplicemente toccando un tasto. Tale possibilità torna veramente utile, soprattutto quando dovete distruggere i velivoli alieni.

Ogni luna ha una difesa più potente rispetto alla precedente, non soltanto per il numero degli aerei nemici, ma per la loro intelligenza. La luna

N.2, ad esempio, è infestata di orribili apparecchi chiamati Squashers che possono essere distrutti solo con le bombe atomiche, ma poiché ci sono sempre più Squashers di bombe atomiche, la vita può diventare molto difficile. (Un suggerimento: provate a intrappolare gli Squashers dietro agli edifici ed eliminate tutti gli altri aerei prima che si mettano in tre o in quattro ad inseguirvi; a quel punto lanciategli una bomba atomica e vedete come la prendono!)

Voyager sembra un po' uno Starglider in 3D, ma è meglio: non solo per la grafica, ma anche per l'azione di gioco. Non potete limitarvi a corriere qui e là sparando all'impazzata, perché non funzionerebbe (tanto per cominciare, la quantità di carburante è limitata). Per sperare di sopravvivere e progredire è necessaria una certa tattica. E dovendo lavorare un po' di cervello, troverete il gioco molto più divertente del solito clone di Battlezone e continuerete quindi a giocare per molto tempo. La natura ripetitiva del gioco è, tuttavia, un punto a sfavore, che non gli permette di raggiungere l'agognata valutazione superiore a 900. Rimane comunque uno dei migliori sparattutto in 3D che abbiamo mai visto.

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L390000	USCITO
AMIGA	L390000	IMMINENTE
IBM PC	Versione prevista	

CURVA INTERESSE PREVISTO

La grafica vi conquista subito, ma ci vuole un po' di tempo per capire come affrontare gli alieni. Anche se lo completate nel giro di un mese, continuerete a caricarlo per almeno un anno.

PROVE SU SCHERMO

VERSIONE ST

La grafica è buona, ma l'azione di gioco può essere molto frustrante. Una volta imparati i percorsi, non impiegherete molto a vincere tutte le gare.

GRAFICA 8 FATTORE QI 2
AUDIO 6 FATTORE GIOCO 7
K-VOTO 647

(Destra) ST - Una gara sull'acqua, pilotata un elicottero poco affidabile: tende infatti a generare momenti di inerzia, quindi lenti alle sovraelevato.

SUPERCATS, Quad e Meteore sono tutti mezzi di trasporto, per quanto possa sembrare strano, e sono tutti presenti in questo gioco basato sulla popolare serie televisiva britannica Run the Gauntlet.

In TV alcune squadre internazionali si affrontano in diverse gare su terra e acqua, per lo più alla guida di veicoli di vario genere. Nel gioco voi e un paio di amici potete sfidarvi in nove gare (tre gruppi di tre riprese ciascuno), anche qui per lo più alla guida di veicoli di vario genere.

Le gare di guida consistono in tre giri attorno a un percorso prestabilito, che varia a seconda



del tipo di veicolo in cui vi trovate. L'azione è vista dall'alto, anche se nelle gare di guida con le dune buggy è vista 'dall'alto e leggermente di lato'. Come nella maggiore parte dei giochi Codemasters, i comandi sono semplicemente destra,

sinistra, accelerate e frenate.

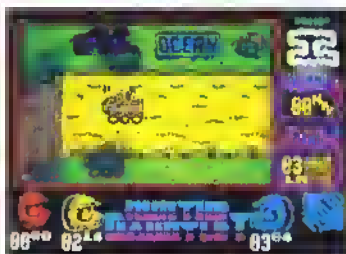
Sia che giochiate da soli o con amici, dovela correre per la pista contro due veicoli comandati dal computer: i tempi di ogni ripresa sono calcolati alla fine della gara ed i punteggi assegnati in base a chi è arrivato prima. Se non si riesce a raggiungere il livello richiesto, cioè ad arrivare fra i primi due, non si passa alla fase successiva, quindi dovrete proprio sfidare la sorte ed impegnarvi voi amante per farcela.

Come è prevedibile, oltre ai veicoli del computer ci sono altri fattori che possono essere d'ostacolo. Le esplosioni sia in mare che in terra possono farvi perdere il controllo del veicolo per alcuni vitali secondi, mentre le collisioni con i veicoli del computer causano ritardi solo a voi, non a loro.

Run the Gauntlet non è fra i migliori giochi della Ocean. È ben costruito e divertente (sebbene il rilevamento di collisione sia un po' difettoso), ma è troppo facile da padroneggiare per tenervi impegnati per mesi.

RUN THE GAUNTLET

I multi-eventi della OCEAN



Spectrum - I Supercats sono i veicoli più lenti, anche se non è necessariamente un fattore negativo.

VERSIONE SPECTRUM

È tutto molto veloce e la grafica è fantastica. Più difficile dell'Atari, quindi la sfida vi impegnerà più a lungo, ma alla fine riuscite ad avere la meglio. Un gioco divertente per il breve periodo, sul genere di Super Sprint e BMX Simulator.

GRAFICA 8 FATTORE QI 2
AUDIO 3 FATTORE GIOCO 6
K-VOTO 677



Amstrad - Alla guida di un elicottero. Sorvolati dalla piccola mappa in alto nell'angolo per orientarvi lungo il percorso.

VERSIONE AMSTRAD

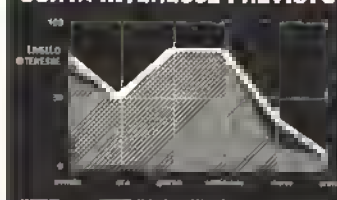
L'azione di gioco è più vicina a quella dello Spectrum piuttosto che a quella dell'Atari, quindi avrete di che giocare. La grafica è buona, essendo sia fluida che colorata. Probabilmente è la versione più piacevole di tutte quelle provate.

GRAFICA 8 FATTORE QI 2
AUDIO 4 FATTORE GIOCO 6
K-VOTO 683

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	L39000d	USCITO
AMIGA	L39000d	USCITO
SPEC 128	L15000c	USCITO
AMSTRAD	L15000c + L18000d	USCITO
C64/128	L15000c + L18000d	USCITO

CURVA INTERESSE PREVISTO



Dopo aver superato la frustrazione causata dai problemi di controllo, lo troverete molto piacevole - fino a quando non vincerete, cosa che accadrà molto prima di quanto pensate.



La squadra in maglia bianca cerca di impedire a quella in maglia blu di eggnere un altro gol. Se si vuole, è possibile ridurre la dimensioni del piccolo "radar" del campo in alto a sinistra.



Decidete dove calciare la palla (consultate il "radar" per vedere dove sono disposti i vostri compagni) e sperate in bene.

MENTRE il mondo attende la comparsa di *Microprosa Soccer* sul computer a 16-bit, la Anco si è insediata con la sua smutazione calcistica a 11 giocatori per squadra. Vale al pena di prenderlo in considerazione o a meglio risparmiare i propri soldini?

Be, vi possiamo assicurare che ne vale certamente la pena, perché si tratta di uno dei migliori giochi di calcio che siano apparsi fino ad ora per i computer a 16-bit. Come è di moda oggi, il gioco è visto dall'alto e voi potete controllare il giocatore

KICK OFF

ANCO affila i tacchetti

che si trova nella posizione migliore per impadronirsi del pallone. E' un gioco per uno o due giocatori, nel quale avete la scelta di giocare contro un amico oppure contro il computer.

Gli incontri durano da dieci minuti (cinque per tempo) a novanta di una vera partita. Se non volete allenarvi prima (su iugoi, calci d'angolo o semplicemente sul controllo di joystick) potete scaghiare la vostra formazione ed entrare subito in campo.

Se vincete il lancio della moneta, potete decidere se giocare il primo tempo nella parte superiore del campo (il gioco si svolge in verticale, su e giù per lo schermo) o in quella inferiore; nel secondo le squadre cambiano campo. Sebbene non possiate vedere l'intero campo di gioco sullo schermo, c'è uno scanner in alto a sinistra che vi indica la vostra posizione rispetto al campo.

E il gioco com'è? I vostri giocatori controllano automaticamente il pallone una volta che ne vengono in possesso. Voltarsi con la palla al piede può richiedere un po' di tempo (tenete premuto il pulsante di fuoco prima di toccare la palla e la avrete

come calamitata, rendendone più facile il controllo), ma una volta che avrete imparato la tecnica, troverete che la velocità del gioco lo rende piacevolissimo. Aggiungete all'ottima giocabilità un bel po' di livelli di abilità, una lega in cui giocare, un'opzione di salvataggio ed ecco che avete un titolo di successo.

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L29000d	USCITO
AMIGA	L29000d	IMMINENTE
C64/128	L15000c - L15000d	IMMINENTE
IBM PC	L39000d	IMMINENTE

VERSIONE ST
La grafica e l'animazione sono buone, il sonoro non è niente di particolare, ma lo è la giocabilità. Un grande gioco di calcio che vi farà fare la coda per fare la tessera.

GRAFICA 8 FATTORE OI 3
AUDIO 5 FATTORE OIOCO 8
K-VOTO 821

CURVA INTERESSE PREVISTO

STAB ST 0000

Ci vuole un po' a capire i comandi, ma una volta che ci siete riusciti c'è da divertirsi a lungo.

DANGER FREAK

Rainbow Arts, versione C64, L15000c/d

In Germania si sono finalmente decisi a produrre software originali invece di limitarsi a cloni di comp. Questo gioco vi mette nei panni di uno stuntman che lancia di girare diverse scene davanti alla camera.

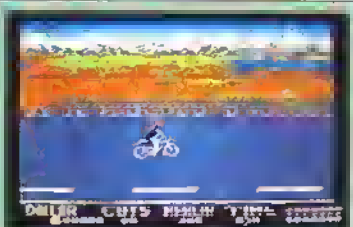
La prima sequenza è una strada a scorrimento orizzontale piena di pericoli quali rampe, buche, pozzanghere, polizotti a sbarrare di ferro. Tutti questi elementi devono essere aggirati, schivati o superati il più in fretta possibile. Ogni atterro provoca tagli nella pellicola, compromette la vostra salute e la alzara il budget del film. Se commettete troppi errori si deve ricominciare tutto da capo.

Al termine della sequenza, dovrete saltare su

un'auto e da lì raggiungerete una scala di corda che penzola da un elicottero. Non c'è mania di facile e ci vorrà molto tempo, a molta frustrazione, per riuscire ad eseguire tutto alla perfezione.

Dopo uno schermo intermedio simile a Super Sprint, si ritorna al lavoro di controfuga, questa volta sull'acqua. Ci sono alcuni ostacoli da evitare come nella prima parte, ma più facili. La terza sezione vi porta in volo, dove verrete attaccati da tutte le specie di uccelli e di aerei, che dovrete evitare.

In definitiva, il gioco è troppo debole per tenervi agganciati a lungo, ma è abbastanza divertente



Stete sull'autostrada per l'interno: mantenere la velocità e allo stesso tempo evitare gli ostacoli è estremamente difficile.

GRAFICA 7 FATTORE OI 2
AUDIO 7 FATTORE OIOCO 6
K-VOTO 587

K
PROVE SU SCHERMO

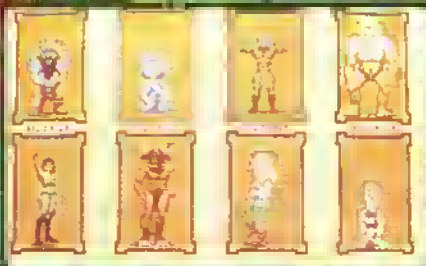
900


GRANDI MINISTERSAW

Un quarantotto firmato GOLDEN
G. FEINS



Il gioco principale: l'amazzone ha quasi calcinato tutti i Beloms. Ancora uno, poi correte verso la vostra zona.



 **NOME** Red Sonya Valovs
RACE Amazon
PROFESSIONE Man Hunter
ABILITÀ 100%
PERSONALITÀ 100%
COMPTON 100%

La foto in alto mostra gli otto concorrenti del primo turno; voi siete quello in alto a sinistra. Nella foto sotto, la scheda del vostro avversario, l'amazzone Sonja.

Il gioco principale: l'amazzone ha quasi calcinato tutti i Beloms. Ancora uno, poi correte verso la vostra zona.

CHE strano il mostro e quello che prende a calciare dei piccoli e simpatici animali pelosi, facendoli volare per aria? Un mostro che vuole vincer! Per vincere, in questo gioco, si devono proprio colpire i simpatici ed irribili "Beloms" con le dure e resistenti suole dei propri scarpe.

GMS si svolge nella terra di Ghoid, dove goblin, gnomi, orchi, umani e altre razze di mostri vivono l'una accanto all'altra in perfetta ostilità. Per evitare un completo collasso dell'ordine sociale, i mostri limitano le potenziali battaglie al terreno di gioco.

Voi siete uno gnomo, ma non abbattetevi, perché gli gnomi sono bravi in questo gioco. Nelle prime due sezioni, vi ritroverete con altri sette contendenti in una gara ad eliminazione diretta. I giocatori della prima sezione non sono particolarmente abili, ma nessuno di loro vi lascerà battere facilmente.

Le gare si svolgono tra due contendenti per volta, su un terreno di gioco visuale sempre dall'estremità in cui si trova il vostro gnomo. Davanti ad ogni giocatore c'è una linea di fondo con sei Beloms allineati sopra. Muovendosi lungo la linea, si devono lanciare i poveri Beloms, con un calcio, verso gli avversari, mandandoli tutti dall'altra parte del campo e poi correndo verso la linea di fondo opposta.

Se si riesce a colpire un avversario con un Belom, lo si atterrerà per un certo tempo; una buona occasione per calcare altri verso di lui. I Beloms si allineano automaticamente sulla linea di fondo per essere calciati, il che è da masochisti visti i calci che prendono. I calci possono essere angolati in entrambe le direzioni o anche solo verso l'alto, sebbene in questo caso possano finire sugli spettatori, procurando una penalità al malaccorto giocatore.

Naturalmente, in un gioco come questo, le penalità sono tutto tranne che normali. Consistono nel calciare un Pelvan (un grande pappero) nella zona di metà avversaria; se ci si riesce, tre Beloms rotolano nella zona di metà del "porbore", se invece questi para il tiro, un Belom rotola verso la linea di fondo del calciatore. Anche i giocatori controllati dal computer possono sbagliare e subire delle penalità, ma ovviamente dipende da quanto sono abili.

Potrà sembrare semplice, ma è completamente maniacale, con lo gnomo che corre su e giù per la linea di fondo nei disperati tentativi di calciare i Beloms e di evitare quelli che arrivano. Bisogna imparare assolutamente ad indirizzare i colpi così da atterrare l'avversario, il che però non è facile visto che deve essere fatto in fretta. Ciò è ancora più difficile nella seconda parte, perché in mezzo al campo c'è una staccionata di legno con una apertura. I colpi ora devono essere tirati oltre la staccionata, oppure attraverso l'apertura.

Dopo ogni partita, i Beloms si prendono la rivincita per tutti i calci ricevuti, circondando il giocatore per fargli il solletico. Si riesce a respingerli per un po', ma alla fine, la sconfitta è inevitabile. Più a lungo si sopravvive, maggiore sarà il punteggio ottenuto.

Una volta giocata la finale, si deve superare una prova di qualificazione, nella quale si devono calciare i Beloms nelle fauci dei "Faulions", appiattiti su delle colonne. Le colonne sono di diverse altezze e bisogna centrare un dato numero di tri per qualificarsi al torneo successivo.

Nella terza parte del gioco dovrete sconfiggere tre campioni per ottenere la vittoria finale. Purtroppo per voi, posseggono abilità magiche che vi sorprenderanno.

Malgrado sia semplice e ripetitivo, il gioco è piuttosto coinvolgente. Ha la stessa capacità di attrazione di Speedball. Tornerete a giocarlo regolarmente, perché le partite sono sempre diverse una dall'altra ed sono sempre impegnative. È crudele, greto e meschino trattare i Beloms a questo modo, ma è spassosissimo.

PROVE SU SCHERMO



I due sotto-gnorni, Revenge of the Beloms e Faulion Feeding. (Sopra) Un Belom è stato respinto in alto a destra, ma ne è in arrivo un altro. (Sotto) Riuscirà quel Belom in volo ad entrare nelle fauci spalancate del Faulion.

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	Price no	IMMINENTE
AMIGA	Price no	USCITO
C64/128	Price no	IMMINENTE
IBM PC	Price no	IMMINENTE

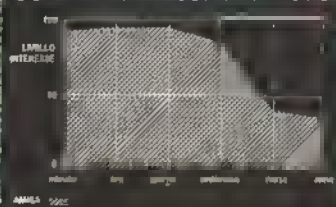
Non sono previste altre versioni

VERSIONE AMIGA

La grafica e l'animazione sono eccezionali ed i poveri piccoli Beloms ne sono l'esempio più rilevante: tremano, sfrecciano in ana e si spacciano sullo schermo. La musica e gli effetti sono gradevoli e ben fatti, come l'urlo della follia o i grugniti degli sfidanti.

GRAFICA 9 **FATTORE QI 3**
AUDIO 7 **FATTORE GIOCO 7**
K-VOTO 900

CURVA INTERESSE PREVISTO



Prendere a calci i Belom è divertentissimo, ma ci vuole concentrazione e perseveranza. La giocherete per mesi visto che non ci sono due partite uguali e gli avversari sono diversi tra di loro.

RAIDER

Nello spazio con la IMPRESSIONS

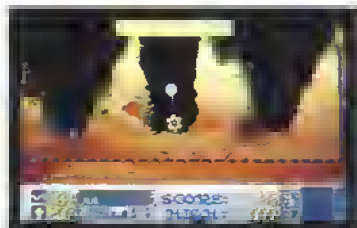


Arrivato al secondo sistema, il giocatore deve infilarsi nel planetoido attraverso l'apertura sulla sinistra e distruggere le postazioni di fuoco, evitando la contraerea nemica!

Ai proprietari dell'Amiga sono state negate le conversioni dei cloni di *Gravitar/Lander*, *Thrust* e *Oids*, ma ora questo nuovo titolo della Impressions dovrebbe riuscire a rimettere le cose a posto.

Come tutti i suoi predecessori, la navicella del giocatore è soggetta a ogni possibile legge di gravità ed è controllata dalla tastiera tramite i comandi, ormai standardizzati, di rotazione e spinta, con il paesaggio che scorre attorno al velivolo al centro.

Il gioco è ambientato nello spazio profondo (non è così per tutti?) e la missione del giocatore è quella di visitare quattro pianeti in ciascuno degli otto sistemi stellari e recuperare da ognuno una capsula di carburante rubata. Una volta raccolte le quattro capsule, la navicella viene guidata verso una centrale elettrica automatizzata, in cui le capsule vanno posizionate nella giusta locazione. Se l'impresa ha



Dopo aver eliminato le armi nemiche nel primo livello, la navicella usa il raggio di trazione per raccogliere la capsula carburante.

successo, siete ricompensati con l'accesso al sistema successivo e con la parola chiave che vi permetterà di saltare il sistema stellare precedente quando in seguito rifarete un'altra partita.

Le capsule vengono rilasciate soltanto dopo aver neutralizzato, con il cannone della navicella, tutte le difese planetarie. A questo punto si utilizza un raggio trattore, che funziona anche da scudo, per raccogliere la capsula e qualsiasi tanica di carburante di riserva trovata sulla superficie del pianeta.

Sebbene Raider si sia lontanamente ispirato a *Oids* e *Thrust*, non riesce ad avere lo stesso impatto dato il tema poco originale. Inoltre, il sistema di comando è meno preciso rispetto ad altri giochi dello stesso genere, poiché l'inezia della navicella è un po' eccessiva. La differenza, tuttavia, è rilevabile soltanto da chi è abituato a giocare coi precedenti cloni di *Gravitar/Lander*: chiunque sia nuovo al genere si adatterà velocemente allo stile di gioco, mentre i veterani potranno esercitare la loro vecchia arte su una tela nuova.

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L39000d	IMMINENTE
AMIGA	L39000d	USCITO

VERSIONE AMIGA

Mentre lo scorrimento multidirezionale è molto fluido, la grafica è di qualità leggermente dialettantesca. Il sonoro si riduce agli effetti campionati per la sintonia, i colpi e le esplosioni, che sono adeguati, ma niente di più.

GRAFICA 5 FATTORE Q1 4
AUDIO 4 FATTORE GIOCO 7
K.VOTO 674

CURVA INTERESSE PREVISTO

L'ormai collaudata azione di gioco è divertente ed il sistema di ingresso con parola chiave aiuterà a mantenere alto l'interesse per molto tempo.

SILKWORM

Rebel, versione ST, L39000d

Di sparafutto se ne contano a bizzeffe, allora perché proprio questo dovrebbe distinguersi dal mucchio?

Il fatto di avere quasi tutto quello che si desidera in un gioco di questo tipo è già qualcosa. Volete un'opzione simultanea per due giocatori? Subito serviti. Volete guardiani di fine e medio livello da distruggere? Ci sono. Volete la possibilità di acquisire potenza di fuoco extra per colpire più facilmente i bersagli d'aria e di terra? Nessun problema.

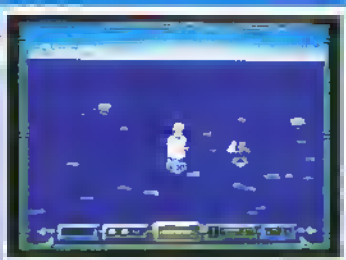
Cominciate a farvi un'idea? Bene. Ora lo scenario: pilotate un elicottero (se giocate in due, l'amico guida una jeep) attraverso un paesaggio a scorrimento orizzontale continuo e

colpite tutto ciò che vi intralcia la strada, compresa la generosa dose di fuoco contraereo sparato dal nemico. Potete perdere tre vite, prima che appaia la prima delle tre opzioni 'continue', quindi in effetti le vite a disposizione sono nove (ancora non abbastanza, ragazzi). Nel complesso, *Silkworm* è un buon sparafutto: né più né meno. Gli aerei nemici sono di vario tipo, c'è tanto da sparare (abbastanza da tenervi impegnati per un bel po' di tempo) ed è garantito che il pulsante di fuoco del vostro joystick ci rimetterà qualche anno di vita.



Un momento tranquillo dopo aver annientato una base missilistica ed evitato un carro armato.

GRAFICA 8 FATTORE Q1 2
AUDIO 7 FATTORE GIOCO 9
K.VOTO 735



Typhoon presenta una borsa piena di Spiritelli dimenarvisi allo Spiritello arrabbiato nell'anneria.

Al secondo livello (ecco perché il mare più scuro) TT aspetta al centro del villaggio dell'isola, pronto a colpire i due aereovoltanti che stanno avvicinandosi per annientarlo.

TYPHOON THOMPSON

BRODERBUND/DOMARK provocano una burrasca

FLIGHT 396 precipita sulla superficie di Aguar, un mondo Oceanico nel sistema Omega, e tutti i passeggeri risultano dispersi... tranne uno. Un bambino piccolissimo sopravvive al disastro e viene adottato dai Sea Sprites, che abitano le placide acque di Aguar. Dopo vari inutili tentativi di salvare il bimbo, il gravoso compito ricade sulle spalle del riluttante eroe Typhoon Thompson.

Convinto a forza a salire a bordo della sua slitta a reazione, Thompson si dirige verso il gruppo di isole più vicino, dove è accolto dagli Spiriti Guardiani, gli ultimi superstiti di una civiltà da tempo scomparsa, che lo aiutano nella sua



Dopo un tentativo fallito, gli Spiriti Guardiani installano una nuova slitta a reazione sotto Typhoon dopo averlo fatto levitare.

ricerca. All'inizio di ogni livello, richiedono un determinato oggetto (pugnale, martello, aerostato o dispositivo di difesa) tenuto nell'arsenale degli Sprite al centro di un 'villaggio' di sei isole. Per prendere l'oggetto, Thompson deve catturare tutti gli Sprite delle isole circostanti e barattarli per l'oggetto richiesto con lo Sprite imbestialito che si trova nell'arsenale centrale.

Gli Sprite emergono dalle loro abitazioni nell'arcipelago quando viene colpita un'isola oppure automaticamente dopo un breve periodo di tempo. I piccoli anfibi sono rinchiusi in piccoli hovercraft chiamati Flyers, che si dirigono verso la slitta di Thompson e cercano di eliminare quel piccolo disturbo in lentissimi modi, compresi missili e melodi più diretti.

Un colpo di mitragliatrice della slitta ed il Flyer è distrutto: lo Sprite viene sparato in aria con un sibilo, per andare a precipitare poco più

in là con un bel lutto. Typhoon deve raggiungerlo finché è tramortito, raccoglierlo e metterlo in un sacco: altrimenti, la creatura riprende i sensi e, con la velocità di un delfino, se ne torna a nuoto alla sua isola.

Una volta catturati tutti gli Sprite e barattati con l'oggetto richiesto, Thompson può tornare a far visita ai Guardiani per avere gli ordini per il livello successivo e ricevere, inoltre, un'arma extra.

Lo scenario illustrato può sembrare un po' bizzarro, ma l'azione di gioco è in realtà molto immediata e coinvolgente. L'insolito comando tramite mouse della slitta diventa presto naturale. L'unico svantaggio è che l'azione di gioco limitata viene presto a noia per eccessiva familiarità o per aver completato il gioco (anche se non è semplice). Tuttavia, Typhoon Thompson ha qualità da vendere ed è decisamente un buon squillo di tromba per il ritorno della Broderbund.

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST L390000 IMMINENTE

Non sono previste altre versioni

VERSIONE ST

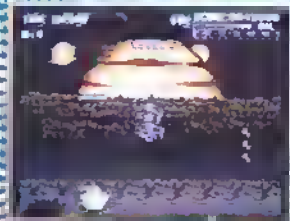
Le foto non rendono giustizia alla grafica di TT, bisogna vederla per capire. L'animazione è senz'altro superba, anche con personaggi così minuscoli, e l'effetto acqua viene accresciuto da stupendi spruzzi e gorgogli. Il 3D è altrettanto fantastico: il movimento è esternamente fluido e l'illusione di profondità quasi perfetta. Il sonoro è minimo ma usato in modo eccezionale, con buoni effetti sonori che si alleviano realisticamente con la distanza.

GRAFICA 9 FATTORE OI 3
AUDIO 6 FATTGRE GIOCO 9
K-VOTO 822

CURVA INTERESSE PREVISTO



Inizialmente è semplicemente stupefacente e la sfida vi appassiona per una o due settimane prima che la ripetitività inizi ad uccidere l'interesse.



Per distruggere l'essere blu meccanico a sx, KLIPT deve portarsi vicino alla piattaforma a carica singola...

...ed eseguire un salto verticale con rotazione. "Smangiando" la piattaforma cadeverso sx, distruggendo la creatura.

919

BIO CHALLENGE



Il primo guardiano di line livello nella sua caverna. Un tiro ben assestato lo colpisce proprio in mezzo agli occhi.

RICHARD Clayderman ha fatto guadagnare un sacco di soldi alla Delphine Records. Infatti, è uno dei musicisti che vende di più a livello mondiale. "Che entra Richard Clayderman con *Bio Challenge*", «chiederete. Beh, la Delphine è entrata alla grande nel mondo del software ed ha prodotto il programma più venduto in Francia dopo *Captain Blood*.

Scritto dagli autori di *Space Harrier* per ST, *Bio Challenge* ha uno scenario tipicamente francese (crocé si arifol ed un gioco innovativo ed originale).

Il giocatore veste i panni di un cyborg KLIPT, che ha un colpo da robot ma in cervello da essere umano. Per testare l'efficacia dell'esperienza, KLIPT deve terminare tutti i sei livelli della battaglia.

Ogni livello è suddiviso in "pianeti" a cui si accede toccando dei teletrasportatori di diversi colori, che svolazzano nella parte superiore dello schermo. Si completa il livello raccogliendo quattro pezzi di amuleto dai vari pianeti, e quindi sconfiggendo l'enorme guardiano di fine livello.

I pianeti sono costellati da profondi crepacci, piattaforme mobili (chiamate "charge slabs") e tre tipi di esseri bionici: i più piccoli volano in formazione attraverso lo schermo, quelli medi rimangono sospesi alle piattaforme, mentre i più grandi e meccanici si muovono saltando sul terreno.

Se non fosse per il fatto che le creature volanti sottraggono energia a KLIPT (lo si nota dalla discesa dell'indicatore di livello), non sarebbero altro che una sciocchezza. KLIPT li tiene facilmente testa a questi esseri mettendosi a ruotare ad alta velocità (e contemporaneamente saltando quando possibile) così da distruggerli. Si rifornisce di olio raccogliendo i barili lungo il percorso, ma se la riserva di KLIPT arriva a zero, egli perde una vita e riparte dall'inizio di quel livello.

Le altre due specie di alieni causano un simile drenaggio d'energia e possono essere distrutte in parecchi modi. KLIPT può raccogliere un'armatura rossa da uno dei calderoni che regolarmente appaiono nella parte alta dello schermo. Così vestito, ogni volta che si mette a ruotare, l'androide la sfreccia per lo schermo qualunque creatura volante che venga a contatto con lui, la quale diventa come una specie di missile in grado di disintegrare sia gli esseri appesi alle piattaforme volanti che le creature terrestri.

Distruggendo gli alieni, appaiono altri calderoni, che danno tempo extra, punti bonus, vite extra, una maggiore capienza del serbatoio e un'armatura verde, che permette a KLIPT di distruggere qualsiasi nemico semplicemente facendo una capriola all'indietro.

Le piattaforme volanti hanno una, due o tre cariche, che possono essere fatte cadere sugli avversari, riducendone a zero l'energia. Per far ciò, KLIPT deve fare una capriola all'indietro stando su una piattaforma o "smangiarsi" ai bordi con un salto verso l'alto. Quest'ultima manovra le fa cadere lateralmente, se hanno una sola carica, oppure le sposta lateralmente, riducendone la carica di un'unità, se hanno più di una carica. In questo modo, le piattaforme con due o tre cariche possono essere posizionate a piacere.

Se percorse sulla testa, sparate o bombardate nel modo appropriato, le creature rilasciano sezioni di amuleto o nitide di energia, che possono essere usate contro il guardiano. Completato l'amuleto, KLIPT può tornare indietro verso la grande sfera all'inizio del livello, da dove verrà trasportato nella caverna del guardiano.

Nella caverna, ogni volta che KLIPT tenta di saltare, si trasforma in un cannone fluttuante per sparare verso il suolo il

guardiano si alza e si abbassa continuamente, sparando, e KLIPT lo deve colpire nel punto più vulnerabile, la testa. Se riesce a sconfiggerlo, KLIPT accede al livello successivo.

Questo sparatutto strategico (senza spari), a prima vista sembra molto più complicato di quanto non sia in realtà. Una volta imparato il modo di giocare, l'azione si rivela molto avvincente, e il gioco è abbastanza bilanciato da fornire un impegno continuo.

Bio Challenge si presenta molto bene e contiene un bellissimo demo introduttivo, che vale la pena guardare! In effetti, l'unica grave carenza è che non c'è modo di entrare a piacere nei vari livelli, così da poter evitare i primi nelle successive partite. Comunque, una volta assimilato, i livelli si superano facilmente e ciascuno può essere completato in diversi modi. Un ottimo inizio per la coppia Delphine/Palace: speriamo sia il primo prodotto di una proficua collaborazione!

VERSIONE ST

Non contenti dell'incredibile scorcio parabolico sui quattro piani, i programmatori hanno usato delle tecniche ingegnose per produrre uno schermo di gioco con un numero di colori superiore al normale (sembra che siano oltre 160). Come anche in altri giochi francesi, il processore sonoro dell'ST è stato speso al massimo, con un'eccellente colonna sonora campionata e alcuni piacevoli effetti sonori.

GRAFICA 9 FATTORE QI 5
AUDIO 9 FATTORE GIOCO 8
K-VOTO 919

VERSIONE AMIGA

Visivamente è identico all'ST, ma ha una maggiore e più sottile palette di colori. Sebbene gli effetti sonori siano simili, l'Amiga permette un deciso e prevedibile miglioramento del motivo musicale d'apertura, che può essere suonato per tutta la durata del gioco.

GRAFICA 9 FATTORE QI 5
AUDIO 9 FATTORE GIOCO 8
K-VOTO 919

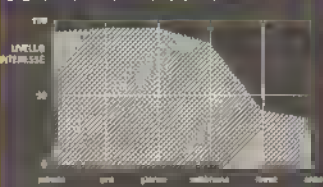
PIANO DELLE USCITE

ATARI ST L398000 **IMMINENTE**

AMIGA L398000 **USCITO**

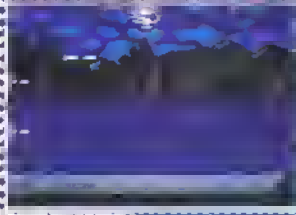
Non sono previste altre versioni

CURVA INTERESSE PREVISTO



ST & AMIGA 499

L'insolita giocabilità affascina immediatamente, mentre la familiarità con i comandi e l'ottima gradualità dei livelli garantiscono una longeva e incantevole sfida.



1. Posizionarsi sotto il Calderone Rosso: KLIPT si accuccia per evitare un salto.
2. Quasi all'apice del salto, con la "colona" con la testa "incastrata".
3. Il calderone rotto rivela una micidiale fossa che...
4. ...cade a terra, seguita da un altro calderone.
5. KLIPT si muove...
6. ...la macchina e...
7. ...sua strada, fiero delle...

PROVE SU SCHERMO

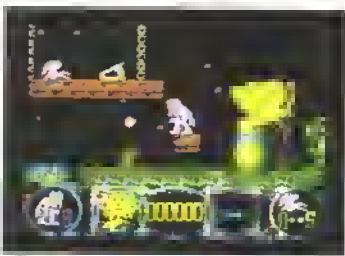


Il vostro personaggio, il tipo eccentrico con la barba lunga e il mantello avrà presto problemi ad evitare il tipo verde sul terreno che gli fancia contro oggetti bianchi.

STORMLORD

Piove sulla HEWSON

RAF Cecco è uno dei nomi più famosi nel campo dei giochi a 8-bit, con un impressionante repertorio di titoli quali Cyberoid, Equinox ed Exolon. In quasi tutti questi giochi l'azione sparattutto si combina con l'avventura



Le api, sulla sinistra, sono state evitate felicemente grazie al miele.

dinamica, producendo un stile unico. Anche la veduta laterale in 2D di Stormlord è tipica dei giochi di Cecco, come lo è la grafica dettagliata che compare su tutti gli schermi.

Il vostro personaggio cammina e saltella per i quattro livelli, lanciando palle di fuoco e spade per annientare i nemici, risolvendo una serie di enigmi e completando infine ogni livello con il salvataggio di cinque fatine imprigionate.

Gli oggetti che compaiono durante il gioco, che possono essere portati solo uno alla volta, devono essere utilizzati per eseguire alcuni compiti specifici: le chiavi per aprire le porte, un ombrello per ripararsi dalla pioggia e il miele per attirare le api; non ci vuole molto a scoprirlo. Fra gli elementi più divertenti, ci sono dei trampolini che fungono da teletrasportatori, che però vi fanno saltare nell'aria.

Come sempre nei giochi di Cecco, e spesso necessario un certo tempismo nel valutare se i mal-

latti devono essere evitati piuttosto che colpiti. Tutto questo sparata ed evitare è roba conosciuta, ma difficile, quindi anche i giocatori più incalliti avranno problemi a completare il gioco. È terribilmente frustrante, spesso pretenso dal giocatore prelezioni viene alla perfezione.

Nonostante sia ben programmato, abbia un aspetto grandioso e sia veramente imbottito di azione, Stormlord è troppo frustrante. Perché la giocabilità faccia dei passi avanti, bisogna eliminare i problemi di tempismo, le morti inevitabili e le altre cose che risalgono al 1984. Stormlord non è un cattivo gioco: è solo che non è abbastanza buono come a diritto pretendere che sia.

VERSIONE SPECTRUM

Sfondi dettagliati e suggestivi, accompagnati da un'animazione deliziosa degli sprite. Buoni alcuni effetti interni al gioco e carino anche il motivo iniziale.

GRAFICA B FATTORE OI 4
AUDIO B FATTORE GIOCO 6
K-VOTO 574

PIAND DELLE USCITE

ATARI ST	L39000d	Luglio '89
AMIGA	L39000c	Luglio '89
SPEC 128	L18000c	USCITO
AMSTRAD	L18000c • L25000d	IMMINENTE
C64/128	L18000c • L25000d	IMMINENTE
IBM PC	Versione non prevista	

CURVA INTERESSE PREVISTO



Il gioco frustrante ha un effetto deprimente fin dall'inizio e, anche se questo può essere superato, ha solo quattro livelli.

FRIGHT NIGHT

Microdeal, versione Amiga, L39000d

Gerry Dandridge è un membro dei non-morti e vuole rimanere tale. Così Gerry deve spiccate balzi, camminare e far capiole per la casa, una volta scesa la notte, nel tentativo di succhiare il sangue di chiunque gli capiti a tiro.

Cosloro non sono della stessa idea, così tentano di nuocergli brandogli addosso vari oggetti: aglio, acqua santa, ecc. Col passare della notte, aumenta il numero di persone che capita nella casa di Gerry (tra cui alcuni che Gerry ha ucciso il giorno precedente!), ma lo stesso succede al numero di pericoli che pos-

sono nuocere alla salute di Gerry. Tra questi vi sono fantasmi di vittime passate e mani che spuntano dal pavimento. Il conlato con chiunque di questi provoca un capilombolo al vostro indicatore di "forza mortale".

Fright Night si è fatto attendere a lungo ma l'attesa non è stata premiata. L'idea del gioco è fiacca, l'area di gioco piccola, l'animazione limitata (Gerry si muove come Elvis Presley più di quanto abbia mai fatto Elvis stesso) e la giocabilità frustrante. Non è un gioco da aggiungere alla vostra collezione.

GRAFICA B FATTORE OI 1
AUDIO B FATTORE GIOCO 4
K-VOTO 277

CHI erano gli altri? Impostori? I saggi fra noi (o quelli che hanno meno di dieci anni) non hanno bisogno di spiegazioni, ma per tutti gli altri, la storia è andata all'incirca così: il film Ghostbusters è diventato un gioco della Activision (prima a prezzo pieno e poi economico). Poi negli Stati Uniti sono apparsi una serie di cartoni animati ed una striscia di fumetti, con il gruppo dei Ghostbusters come protagonisti, entrambi battezzati The Real Ghostbusters. La Data East ha deciso che i Real Ghostbusters avrebbero potuto diventare un divertente coin-op e così fu. Ora l'Ac-

VERSIONE SPECTRUM

Il gioco è a multi-caffica cosa che scoraggia alquanto. La grafica è buona sebbene l'animazione lasci un po' a desiderare. Ma non è un gioco che spicca in nessun settore.

GRAFICA 6 FATTORE QI 2
AUDIO 3 FATTORE GIOCO 6
K-VOTO 574



THE REAL GHOSTBUSTERS

I veri acciappafantasma dell'ACTIVISION

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	L39000d	USCITO
AMIGA	L39000d	IMMINENTE
SPEC 128	L15000c	IMMINENTE
AMSTRAD	L15000c • L15000d	IMMINENTE
C64/128	L15000c • L15000d	IMMINENTE

VERSIONE ST

La musica di introduzione e gli effetti sono buoni. La grafica è priva di originalità e la prospettiva usata confonde. Aggiungete a ciò l'animazione scadente e non vi trovate davvero al cospetto del gioco dell'arco. Certo non è un gioco che vi prenderà molto a lungo.

GRAFICA 7 FATTORE QI 2
AUDIO 7 FATTORE GIOCO 7
K-VOTO 588

tivision ha pensato che avrebbe potuto essere un computer gioco altrettanto divertente, e così è stato - il computer gioco del coin-op del cartone animato tratto dal film.

Vor, possibilmente insieme ad un amico (poiché lo si può giocare in due), dovrete aprirvi la strada attraverso dieci livelli infestati di fantasmi, catturando le entità maligne col vostro raggio fulmineo Proton. Prima di catturare gli spettri, dovrete colpirli con la vostra pistola normale (dando un veloce colpo sul pulsante di fuoco) per tramararli in graziosi, lenti, soffici, candidi fantasmi, e solo allora tenere premuto il pulsante di fuoco per intrappolarli nel raggio e attirarli nello zaino.

Sia sparando ai fantasmi che a elementi dello scenario, come le latte di petrolio, si ottengono degli extra - tra cui uno Slimer rotante che funge da scudo. Come se non ci fossero già abbastanza guai, si deve portare a termine ogni livello entro un tempo limite.

Il rievamento di collisione è incerto e la struttura di gioco scadente. Non è niente di più di un mediocre sparabutto e sicuramente non è così divertente quanto il Ghostbusters originale.

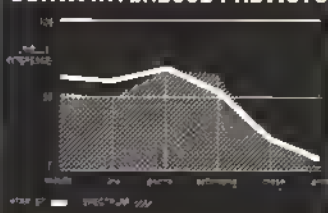


AFFINITÀ ARCADE

Sono state incluse quasi tutte le caratteristiche del coin-op.

PUNTEGGIO COIN OP 8

CURVA INTERESSE PREVISTO



All'inizio si muore di frequente ed è parecchio frustrante, ma una volta che si conoscono i livelli si progredisce facilmente.

RENEGADE III

Imagie, versione Spectrum. L15000c

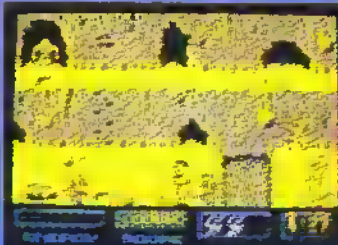
Questa volta il fanatico spaccapista urbano ha finalmente pane per i suoi denti. Non si tratta più di ripulire le strade malmantate nella città: ora se deve vedere, altri avverso varie epoche, contro le sue più orrifiche che la storia abbia da offrire.

La battaglia comincia nel preistorico, dove i dinosauri e i uomini delle caverne, somiglianti a Bob e Gravel, i due che guidavano le Bouliermolle e i Wacky Races cercano di ridurlo in polvere. Dovrà combattere per il paesaggio a più elementi, saltando biriche e scavando i muri, per arrivare ad un po' di corrompenti contro la dema che lo attaccano in temporeale-

mente.

Se riesce ad arrivare alla fine del livello, una macchina del tempo lo trasporta di botto all'epoca successiva. Qui, dopo il rifornimento di vite ed energia, riprende il combattimento contro un nuovo gruppo di nemici. La seconda zona è l'antico Egitto, strabocante di mummie, la terza è un medioevo pieno di cavalieri e la quarta un viaggio nel futuro.

L'azione è molto simile al gioco precedente: divertente ma poco impegnativa. È stata una buona serie di giochi, ma speriamo che questo sia l'ultimo.



Rock e Gravel, uccelli che lasciano cadere uova e tifi del West Man che lanciano lastre di pietra vi hanno circondato.

GRAFICA 5 FATTORE QI 1
AUDIO 8 FATTORE GIOCO 6
K-VOTO 574

PROVE SU SCHERMO

SKWEEK

LORICIELS gioca a fare il topo

RITORNANO i giochi canini con questo adorabile esserino arancione coi capelli neri, di nome Skweek. Lo scopo della sua vita è quello di rendere rosa i quadranti azzurri.

I 99 livelli da colorare di rosa sono visti dall'alto e scorrono verticalmente quando Skweek si avvicina al bordo dello schermo. Il pavimento è costituito da piastrelle che devono essere colorate di rosa passando sopra. Questo è il gioco in due parole, ma ovviamente c'è una sfilza di elementi che complicano l'azione. I livelli sono tutti costellati di piastrelle che spuntano orribili mostriaciotoli, bestiole di vario tipo con velocità e comportamenti diversi. Per la maggior parte possono essere annientati sparando

le palle di pelo di cui Skweek dispone all'inizio, ma le armi extra che possono essere raccolte durante il gioco sono più efficaci.

Oltre alle armi extra, in ogni livello compaiono occasionalmente altri oggetti, quali scudi, vite extra,

VERSIONE ST

Grafica molto colorata, forse persino abbagliante. Molti allegri motivetti accompagnano l'azione, contribuendo a creare l'atmosfera da cartone animato.

GRAFICA 7 FATTORE OI 4

AUDIO 7 FATTORE OIOCO 8

K-VOTO 746



Skweek, la graziosa creaturina arancione con i capelli da punk che ride divertita, è minacciato da un mostro verde non altrettanto grazioso. Si prevede una battaglia...

extra velocità e uscite per il livello successivo. La direzione per queste viene indicata da degli indicatori, ma dopo un po' scompaiono. Alcune piastrelle sono contrassegnate da un simbolo "Boom": quelle verdi funzionano come bombe smart e quelle azzurre distruggono le piastrelle circostanti.

Procedere nei primi livelli è facile, ma le cose si complicano man mano che andate avanti. Ci sono scorciatoie che fungono da teletrasportatori, blocchi che scompaiono, blocchi che si materializzano e blocchi di ghiaccio che fanno scivolare Skweek. Utilizzando tali blocchi, i programmatori hanno creato alcuni livelli ingannevoli, nei quali è necessaria una pausa di riflessione ma allo stesso tempo bisogna correre per lo schermo per restare nel tempo limite.

Non tutti i bonus vengono utili a Skweek. Con i comandi invertiti, è troppo facile uscire fuori dal bordo del tracciato. Altri problemi sorgono quando bisogna colorare le piastrelle di azzurro invece che di rosa: non dura tanto, ma si perde tempo.

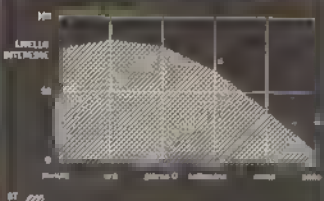
È straordinariamente allegro e garantisce tanto divertimento. I 99 livelli terranno impegnati moltissimi giocatori, soprattutto grazie all'opzione random levels in cui appaiono in ordine casuale.

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	L39000d	USCITO
AMIGA	L39000d	IMMINENTE
AMSTRAD	L18000c - L25000d	IMMINENTE
IBM PC	L39000d	IMMINENTE

Non sono previste altre versioni

CURVA INTERESSE PREVISTO



L'alto numero di livelli e novità tengono alto l'interesse all'inizio, ma dopo qualche settimana neanche l'opzione random levels riesce a fermare la caduta dell'antislao.

STEVE DAVIS WORLD SNOOKER

CDS, versione ST, L39000d

Sono supportati sei stili di gioco (snooker con 15 biglie rosse, snooker con 10 biglie rosse, pool inglese, pool americano, biliardo inglese e Carom), tutti giocabili sullo stesso tavolo, ad eccezione del pool americano per cui è previsto il "panno" azzurro.

SDWS segue la sequenza tipica di questi giochi: prima si seleziona la direzione di tiro, indicata da una linea mobile "attaccata" alla biglia bianca, e poi si regola la forza e l'effetto del tiro, prima di rilasciare la stecca. I tiri da cani possono essere "ritirati", come le mosse negli scacchi, e i tiri più memorabili possono essere rivisti al rallentatore. Si può giocare contro un amico o contro il computer, il quale è regolabile da uno a sei livelli di abilità, fino al livello di Steve Davis.

Come in qualsiasi altro gioco che miri a simulare gli sport del tavolo verde, l'autenticità è estremamente importante, ma SDWS fallisce sotto molti aspetti. La forza di tiro massima è notevolmente eccessiva ed il sistema di mira non è abbastanza preciso, vista la risoluzione dello schermo e le dimensioni delle biglie. È previsto anche un modo zoom, ma si rivela inutile per i tiri lunghi più difficili. La grafica è nitida ed accurata, ma non eccezionale. Gli effetti sonori sono deboli, nonostante un commentatore campionato accompagni l'azione e un'elegante versione della sigla musicale della BBC introduca il gioco.

È divertente come gioco in sé, ma i fanatici dello snooker e del pool non resteranno molto impressionati.



Nel modo allenamento, la linea della direzione può essere estesa dalla biglia bianca per prevedere il movimento della palla.

GRAFICA 6 FATTORE OI 6

AUDIO 4 FATTORE OIOCO 5

K-VOTO 540

PROVE SU SCHERMO

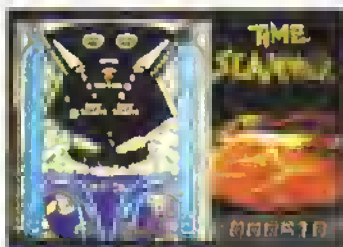
STRANO come nascono certi giochi. Prendete questo, una conversione di un coin-op derivato dai flipper. Per quanto possa apparire bizzarro, il coin-op, che è stato un grande successo, ha prodotto un gioco molto più complesso di quanto avrebbe mai potuto fare un flipper convenzionale.

Ci sono quattro diversi flipper da giocare, ognuno con un determinato obiettivo. Ogni piano di gioco è diviso in due parti, con i flipper in entrambi le parti, così se la pallina esce dalla sezione superiore, quella in cui viene lanciata alla partenza, appare sullo schermo la metà inferiore; se esce anche dallo schermo inferiore, avete perso una delle

VERSIONE AMIGA

Musiche eccellenti, diverse per ogni livello ed accompagnate da buoni effetti sonori. La grafica si avvicina alla versione arcade. Il movimento della pallina non è perfetto, ma è abbastanza preciso per garantire tanto divertimento.

GRAFICA 8 FATTORE QI 2
AUDIO 8 FATTORE GIOCO 8
K-VOTO 769



Sulla sinistra il primo livello, il vulcano, sulla destra il secondo, la rovina. Se intilate la pallina in uno dei tubi che si dipartono dal vulcano, si accende una dalla left ere. Accendetele tutte e sette e vi arriveranno i ane e palline per un'azione da capogiro.

TIME SCANNER

Lo studio del tempo e del movimento dell'ACTIVISION

cinque palline.

Il primo livello è un vulcano, seguito dalle rovine e dalla piramide. Se riuscite a superarli, vi aspetta il quarto flipper, il più difficile. Per passare da un livello all'altro, la pallina deve essere intilata in un "tunnel temporale" che la trasporterà al successivo. Nel "vulcano" bisogna lanciare la pallina su per un piano inclinato cosicché vada ad accendere le lettere della parola vulcano. Quando ci riuscite, ricevete tre palline tutte d'un colpo; un'occasione d'oro per accumulare punti.

Una situazione simile si verifica anche negli altri due livelli, dove, se rag giungete l'obiettivo, potrete giocare con più palline. Non volete sapere cosa dovete fare, veio? Penso di no. Divertibile a scoppio!

Una volta completati i tre livelli, passerete all'ultimo flipper attraverso un tunnel temporale. Anche qui, avete un obiettivo, ma questa volta vengono introdotti elementi del vecchio e classico Breakout, che rendono questo livello il più terribile dei quattro.

Come nella versione arcade, c'è un'opzione "tilt" per inclinare e agitare lo schermo quando dovete salvare la pallina: la macchina non obietta assolutamente a tutto questo sbalottamento! Tale opzione è essenziale per la riuscita del gioco, come lo è la precisione di tiro con i flipper.

Fondamentalmente, Time Scanner è un flipper



Ecco la metà superiore del livello piramide, in cui dovete accendere un compil: non speretelo e mica che vi diciamo quale!?

lancio di extra per ottenere un certo effetto. Non sarà originale e non impiegherete molto a vedere tutto, ma il flipper è sempre stato un gioco irresistibile e questo non fa eccezione.

AFFINITÀ ARCADE
Sia la grafica che laazione di gioco sono molto vicine al coin-op. Un lavoro eccellente

Il coin-op originale - gli assomiglia ah?

PUNTEGGIO COIN-OP 9

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L490000	IMMINENTE
AMIGA	L490000	USCITO
SPEC 128	L18000	IMMINENTE
AMSTRAD	L18000 - L25000	IMMINENTE
C64/128	L18000 - L25000	IMMINENTE
IBM PC	Versione non prevista	

CURVA INTERESSE PREVISTO

Dopo che è calato l'entusiasmo dei primi giorni, continuerete a giocare per molto tempo.

PROVE SU SCHERMO

PANORAMICA SEGA

CALIFORNIA GAMES ☆ L45000 cart

La tanto decantata simulazione di sport Lpyx è stata magnificamente convertita per il Sega. Tutte e sei le gare dell'originale hanno trovato spazio in latte, col grosso vanlaggio di non dover aspettare che ogni gara cauchi.

Per chiunque non è pratico del simulatore di sport da spiaggia americani, California Games include skateboard, palleggio con il foot-bag (o hackysack), surf, pattinaggio a rotelle, corse di BMX e lancio del disco volante (per i comuni mortali, frisbee).

Il gioco si basa sull'uso strategico del joystick e del pulsante di fuoco per eseguire

determinate manovre, e il successo è ricompensato con punti. Ci si può allenare o giocare ogni gara singolarmente o come parte di un torneo a più gare. Sfortunatamente il modo a più giocatori dell'originale è scomparso.

California Games per il Sega è la più smaltiziata di tutte le versioni per computer, forse con la sola eccezione di quella per Amiga. Il gioco è un po' antiquato, ma dato che è il primo del suo tipo per il Sega, dovrebbe ricevere un'accoglienza calorosa e a ragion veduta.



L'eroe biondo ed abbronzato si esibisce sulla cresta dell'onda in Bermuda a fior.

GRAFICA 8 FATTORE QI 3
AUDIO 6 FATTORE GIOCO 6
K-VOTO 710

VIGILANTE ☆ L45000 cart



Il Vigilante indiziava un calcione sul muso dell'antipatico personaggio oha lo minaccia con un utensile.

Ancora una volta per le strade, con amici, e già che ci siamo soacchiamo un po' di musi. Naturalmente, e tutto per una buona causa: salvare qualche povera ragazza di nome Maria. Proprio così, le solite idiozie sessiste. Beh, e sempre una buona scusa per una scartazzolata.

Il vostro personaggio, abbastanza inconsistente, deve procedere lungo i livelli a scorrimento orizzontale, affrontando leppisti, delinquenti, membri di bande e criminali da strada assottiti che attaccano da entrambi i lati. Possono venire in aiuto alla causa le armi extra che li mettiamo a posto più velocemente

o a distanza.

I cattivi sono di diversi tipi, e alcuni necessitano molti colpi per essere sconfigli. Alcuni di loro hanno inoltre la fastidiosa abitudine di aggrapparsi a voi se riescono ad avvicinarsi abbastanza drenando rapidamente la vostra energia.

Ancora una volta è un gioco senza ispirazione, ma come picchiaduro a scorrimento è divertente e non tanto facile da battere.

GRAFICA 5 FATTORE QI 1
AUDIO 3 FATTORE GIOCO 8
K-VOTO 661

TIME SOLDIER ☆ L45000 cart

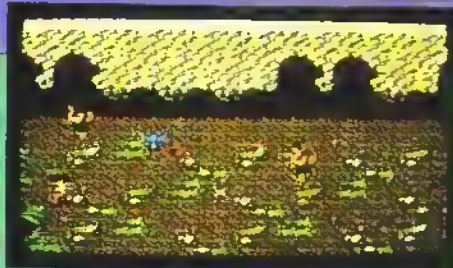
Nel ruolo di soldato del tempo (sorpresa, sorpresa) il giocatore - o i giocatori, perchè c'è l'opzione per due giocatori simultanei - deve rompere le barriere del tempo per poter salvare cinque soldati che si sono persi attraverso gli eoni, e infine scongiurare l'essere malefico, Gylend, che li ha mandati lì.

Sostanzialmente, i soldati devono superare una serie di paesaggi, a scorrimento verticale e orizzontale, che rappresentano le differenti zone temporali, e deve combattere qualunque indigeno ostile che gli si para davanti.

Distuggendo dei nemici specifici,

appaiono delle armi extra che vengono raccolte per incrementare temporaneamente l'impeto degli assalti. Nessuna sorpresa neanche alla fine del livello: c'è un guardiano diverso a seconda del periodo stanco deve essere distrutto prima di passare all'era seguente.

Il coin-op della SNK non era brillante e questa versione, ovviamente, non migliora le cose. La grafica è scarsa, l'azione leggermente lenta e dopo un paio di volte diventa tutto un po' insulso.



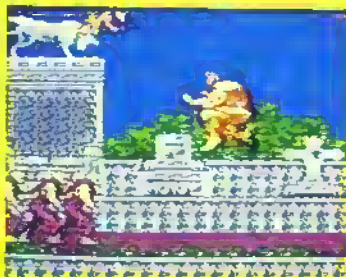
Armato con il bazooka, il viaggiatore del tempo allontanava i cavernicoli che gli lanciacono contro ascie di pietra.

GRAFICA 4 FATTORE QI 2
AUDIO 4 FATTORE GIOCO 5
K-VOTO 505

ALTERED BEAST ☆ L45000 cart

Un nome accattivante per un gioco dalla grafica accattivante. La bestia in questione è un eroe sceso dalla tomba che può trasformarsi, prima in un colpo da culturista e poi in un uomo-lupo demoniaco e spulafuoco.

La possibilità di trasformarsi viene conquistata distruggendo alcuni nemici, che si incontrano sui livelli a scorrimento velutato. Essi



Sullo sfondo di un palazzo in stile neo-classico, il temerario uomo muscoloso si lancia all'attacco, per eliminare i nemici dai pantaloni viola.

vengono da entrambi i lati, da sopra e perfino dal terreno, per essere presi a pugni, a calci e fatti scomparire. Naturalmente i guardiani di fine-livello sono essenziali e fanno sudare un bel po'.

Non molto fantasioso in quanto a struttura di gioco, ma inarrestabile per la sua grafica di classe. L'uomo-lupo aggiunge qualcosa al divertimento, perchè oltre a sparare palle di fuoco può lanciarsi attraverso lo schermo e distruggere tutto quello che gli sta di fronte.

GRAFICA 7 FATTORE QI 1
AUDIO 5 FATTORE GIOCO 6
K-VOTO 661

HILLSFAR, che è il terzo della gemma di computer giochi della SSI/TSR basati sul sistema AD&D, si porta con sé numerosi interrogativi. Sarà un'avventura dinamica, come *Heroes of the Lance*? Oppure sarà più in sintonia con tipici giochi di ruolo, come *Pool of Radiance*?

Hillsfar prende il nome dalla città nella quale si svolge il gioco, e in realtà risulta essere un insieme di diversi stili di gioco, invece che ricadere nettamente entro i confini di questa o quella categoria. Prima di intraprendere la vostra avventura, potete importare un personaggio già creato per *Pool of Radiance* oppure crearne voi stessi uno nuovo (Ladro, Guerriero, Mago e così via) nel puro stile dei giochi di ruolo.

L'avventura ha inizio in un accampamento a poche miglia dalla città. Per raggiungere Hillsfar, dovrete superare il primo dei quattro sotto-giochi in stile arcade: andare a cavallo. Usando il joystick, dovrete galoppare lungo un sentiero, saltando ostacoli come pozzanghere e rami d'albero caduti e

VERSIONE C64

La grafica è piacevole, con le ottime animazioni nelle sequenze della cavalcata. Gli effetti sonori sono piuttosto rari, e quando ci sono non sono niente di speciale. Una buona miscela di azione e RPG

GRAFICA 8 FATTORE DI 5

AUDIG 2 FATTORE GIOCO 6

K-VOTO 732

schivando uccelli kamikaze che volano all'altezza della vostra testa.

Gli altri giochi in stile arcade sono: a) combattimento nell'arena, nel quale dovrete colpire l'avversario fino a fargli perdere conoscenza, b) tiro al bersaglio, dove dovrete lanciare un totale di dieci dardi, frecce, pietre o coltelli verso una serie di bersagli per vincere un premio in oro, c) muoversi in un labirinto/forzare una serratura. Questi ultimi due sono collegati. Guidando il vostro personaggio all'interno del labirinto vi immetterete in alcuni schermi pieni di tesori e, se avete un idoneo set di grimaldello, o un amico che lo possiede, potete tentare di far scattare le loro serrature, scegliendo lo strumento più adatto per ogni meccanismo (il numero di quest'ultimi varia da tre a sei) entro un tempo limite. Se fallite, non solo perdetevi il bottino, ma probabilmente farai scattare qualche trap-

HILLSFAR

Un altro AD&D dalla SSI - OK?



La mappa principale mostra la città di Hillsfar e la vostra posizione. La schermata in soggettiva mostra la porta della Corporazione dei Guerrieri: entrate e vi verrà affidata una missione.

porta che avrà un effetto negativo sui vostri punti futuri.

Ora vediamo la parte-avventura. Lo schermo è diviso in tre sezioni principali. Una grande mappa, vista dall'alto, indica costantemente la vostra posizione in città, in alto a sinistra c'è una finestra che mostra la prospettiva "in prima persona" e in basso ce ne è un'altra che mostra i messaggi di testo.

Cose fare a Hillsfar dipende largamente da voi. Se vi sentite portati al genere adventure, potete cercare di interagire con alcuni personaggi e venire a conoscenza di alcune missioni da compiere. Per esempio, se siete nei panni di un ladro, dirigetevi verso la Corporazione dei Ladri, parlate con il capo ed egli vi affiderà una missione. Se prediligete l'azione, recatevi all'arena e partecipate ad un combattimento. In verità, qualsiasi cosa preferiate, finirete certamente per giocare

entrambi. Gironzolando per la città, ad esempio, potete trovarvi davanti a un pub e decidere di entrare per farvi un paio di birre. Se siete sfortunati, potreste facilmente finire per essere condotti all'arena per un combattimento, o altrettanto agevolmente potreste raccogliere un gustoso pettegolezzo che vi farà intraprendere una nuova avventura.

E questo è quanto. Tutte le ricerche implicano alcune sequenze d'azione e la maggior parte ne implica più di una, rendendo Hillsfar più un gioco che stile e mezzo che un vero gioco di ruolo. Ciò in un certo senso è un gran vantaggio e può benissimo attirare i fan dell'azione verso questo tipo di gioco, ma non aspettavate che sia così coinvolgente - o il suo mondo così realistico - quanto i giochi tipo *Pool of Radiance*.

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	prezzo nc	Autunno
AMIGA	prezzo nc	Autunno
C64/128	L49000d	USCITO
IBM PC	L59000d	IMMINENTE

CURVA INTERESSE PREVISTO



Le sequenze d'azione sono divertenti le prime volte e dopo un po' di esplorazioni vi prende abbastanza. Però, dopo una settimana avrete visto quasi tutto quello che c'è da vedere e vorrete nuove avventure.

BUDGET

La rubrica offre le speciali del Supplemento di questo mese sembra un Casinò. C'è una raccolta di giochi d'azzardo, un simulatore di slot machine e uno di flipper. E anche il Titanic aveva un casinò. Probabilmente.

SUPPLEMENTO
SUPPLEMENTO

LAS VEGAS CASINO

ZEPPELIN • C64 • L7500

A differenza delle simulazioni di slot machine, i programmi di carte e dadi possono essere divertenti di per sé, per il puro piacere di giocare. Questo programma contiene quattro giochi: blackjack, baccarat, roulette e dadi.

La macchina la dà banca in tutti i giochi. Il blackjack è il più semplice, mentre gli altri tre necessitano di una conoscenza piuttosto approfondita delle regole per poter fare della puntata



intelligenti. Siccome non sono spregiati nulla bene chi non sa giocare a baccarat a dadi avrà qualche problema.

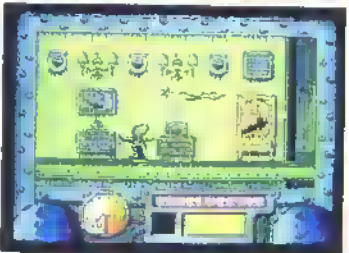
L'unica obiettivo è di guadagnare soldi ma, nel nostro caso, non c'è altra maliziosa del divertimento fino a sé stesso. La grafica è banale, ad eccezione di una simpatica schermata finale, quando si è rimasti in bolletta

■ K-VOTO 476

TITANIC

KIXX • Spectrum, Amstrad • L7500

L'orgoglio della compagnia di navigazione Blue



Star grazie a un chronometro sulla superficie del Mare Artico. Dei robot hanno localizzato il transatlantico, ma i suoi sagrati sono rimasti un mistero... fino ad ora

È stata studiata una nuova mola resistente alla pressione, che permetta a qualche coraggioso di immergersi per arrivare fino al relitto: ad a questo punto chi entra in bello il giocatore. Bisogna guidare un sommergibile, armato di lucife subacqueo e di un numero limitato di arpioni, attraverso un labirinto di grotte, abitato da vari

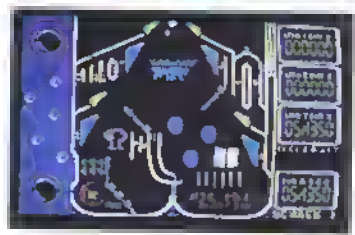
a pericolosi animali marini. Ogni contatto con pesci, calamari, anemoni, ecc., provoca una perdita di ossigeno, che può, però, essere sostituito con bombola extra. Incontrare uno squalo in un luogo chiuso significa morte certa; una volta morir si riparte dall'entrata della caverna. Una volta superata la grotta, si acquisisce una password che consente di accedere al secondo livello, all'interno del relitto del Titanic. Gli obiettivi del nostro sub sono: individuare gli interruttori di apertura delle porte, trovare dell'esplosivo, con esso, aprire la cassaforte, piena di oggetti preziosi, evitando degli animali simili a quelli del livello precedente. Il controllo dal sub a un po' incerto a il gioco è del tipo "carica e distruggi". Una volta che avete fatto la mappa, non ci vuole molto per finirlo ma, malgrado tutto, Titanic rimane una sfida sufficientemente stimolante.

■ K-VOTO 587

ADVANCED PINBALL SIMULATOR

CODEMASTERS • C64 • L7500

Per quanto riguarda le simulazioni di flipper questo titolo della Codemaster è piuttosto buono.



Il movimento della pallina è realistico e il gioco funziona come in Time Scanner, nel senso che per uscire dalla schermo vanno attivati dei meccanismi particolari. Colpendo della lattina nelle corse "rollover", appare un libro magico, viene fatta bollire una pozione a, colpendo gli interruttori, si cancella il castello del mago, mentre una foresta che blocca l'uscita viene parzialmente demolita dalla pallina. L'accesso al livello successivo viene infine raggiunta ripulendo lo schermo a colpendo il vulcano. Purtroppo c'è solo uno schermo di gioco, il che non è di gran stimo. Manca anche il "hit" e ci sono inoltre un paio di errori di programmazione, che fanno passare la palla attraverso i flipper e le barriere se non la fanno addirittura volare fuori dall'area di gioco. Per la prima partita, è un gioco sicuramente divertente, ma completato un paio di volte, scompare la voglia di giocare.

■ K-VOTO 595

SUPERNUDGE 2000

MASTERTRONIC • Spectrum, Amstrad • L7500

Di tutte le simulazioni, quelle di slot machine sono certamente le più insulse. L'UNICO scopo della slot machine è vincere soldi; togliete il denaro e diventano quasi dal tutto inutili. L'esperienza ha dimostrato che c'è tanta prontezza a sborsare denaro sonante per questo tipo di giochi. Sull'Amstrad è molto colorata, ma i rulli sono i terribilmente lenti.

La versione per Spectrum ha più opzioni, ha una grafica più brutta, e i rulli girano più velocemente.

Fondamentalmente questo è un gioco per vegalari: che gusto c'è stare ad aspettare di vedere uscire tre limoni, per poi non vincere niente? Meglio farsi una spremuta di limone

■ K-VOTO 312



NUOVE VERSIONI



BATTLEHAWKS 1942

LUCASFILM/US GOLD L49000d ● versione PC recensita su K3 ● K-VOTO 928

Volando su un Grumman F4 a 2000 piedi sopra la vostra portaerei in mezzo all'Oceano Pacifico, improvvisamente li avvistate: due cacciatorpediniere giapponesi, scortati da due caccia Zero, si avvicinano rapidamente alla portaerei.

È una classica missione di questa simulazione di combattimento aereo, in cui la tensione e l'atmosfera di guerra sono le caratteristiche principali. Come pilota americano o giapponese potete pilotare tre tipi di aerei: caccia, caccia bombardieri, aerosiluranti e partecipare ad una delle 32 missioni ambientate nelle quattro principali battaglie della Guerra del Pacifico.

Prima di tentare di portare a termine una qualsiasi delle missioni che variano in difficoltà da facile a medio a difficile fino a "impossibile", è sempre meglio addestrarsi alla guida dei vari velivoli. Stare in aria è facile, ma colpire il ponte di una portaerei con una bomba da 2.000 piedi non è così semplice.

Una volta che inizia il gioco, senza usare le opzioni per carburante e armi rimpiastrate e blindatura indistruttibile (se alterate l'aereo in qualsiasi modo i vostri record non

saranno aggiornati e così non avrete alcuna possibilità di guadagnarvi le medaglie), potreste trovare gli aerei nemici difficili da abbattere, in questo caso potete variare il livello di esperienza dei piloti nemici, rendendoli più lenti a reagire e meno precisi quando miragliano, così da avere più possibilità di vittoria nel combattimento.

Ci sono molte vedute, sia dall'interno della carlinga che dall'esterno, e potete scegliere di filmare alcune delle vostre missioni, usando la cinepresa di bordo, e rivedere le riprese. Se vi piace volare nei cieli per combattere gli aerei nemici, tro-

verete Battlehawks molto gradevole.

VERSIONE AMIGA

La grafica terribilmente veloce e colorata e gli elicacchi effetti sonori creano una miscela esplosiva che ve lo farà giocare a lungo.

■ K-VOTO 935

VERSIONE ATARI ST

La grafica è altrettanto buona e così è anche la giocabilità. Raccomandato a chi piace volare, sparare e lanciare bombe e siluri.

■ K-VOTO 930

ULTIMA VI

MICROPROSE L39000d ● versione PC ● K-VOTO 928

Questo "gioco di mosini" ha tenuto i fan dell' RPG con il fiato sospeso per un bel po', ma una volta uscito si sono tutti trovati d'accordo nel dire che non si è affatto svano.

Controllate un gruppo di avventurieri entrati per la campagna della terra di Britannia alla ricerca

di...beh, avventura. L'obiettivo principale del gioco è vagare nel Mondo Sotterraneo recentemente scoperto per verificare che cosa è successo al gruppo di avventurieri guidati da Lord British. Iche è stato anche lui rapito, così le cose a Britannia non vanno come dovrebbero, ora che è al potere



AMIGA

AFTERBURNER

ACTIVISION L39000d
Atari ST versione recensita su K2 -
K-VOTO 687

Indubbiamente a maggio è di tutti le versioni di questo gioco, on di è all'In-



di tutti i giochi, è proprio la versione di Atari che è veloce e precisa. Purtroppo la grafica è un po' scadente, si vola a lungo senza scopo, senza che mai non si veda un aereo nemico.

■ K-VOTO 696

CRAZY CARS II

TITUS L29000 versione ST recensita su K4 - K-VOTO 755



Il gioco è molto veloce e preciso, con un'azione che è veloce e precisa. Purtroppo la grafica è un po' scadente, si vola a lungo senza scopo, senza che mai non si veda un aereo nemico.

■ K-VOTO 755

PRISON

CHRYSALIS L39000 versione ST
recensita su K5 - K-VOTO 764

Per la grafica è il migliore, si vola a lungo senza scopo, senza che mai non si veda un aereo nemico.

■ K-VOTO 764

VICTORY ROAD

IMAGINE L39000d
versione Amstrad recensita su K4 -
K-VOTO 642

Per la grafica è il migliore, si vola a lungo senza scopo, senza che mai non si veda un aereo nemico.



NUOVE VERSIONI

si rivela al massimo le sue possibilità e il gioco è immediato, nello stile di Commando. Le armi extra sono buone, ma di fatto il gioco non è migliore delle versioni per 8-bit.

■ K-VOTO 642

ATARI ST

ROAD BLASTERS

US GOLD L29000d
versione C64 - K-VOTO 654

Le versioni a 8-bit non sono mai riuscite ad emulare l'impatto del coin-op, ma sull'ATARI ST ne è venuto fuori un gioco molto migliore. La sensazione di movimento sulla strada è convincente e il controllo della vettura è molto più semplice, rendendo la guida più piacevole. I primi livelli sono abbastanza semplici e servono da piacevole introduzione al gioco. Quando si arriva al livello 12 le cose si fanno più difficili, diventando una vera prova di sopravvivenza. Il graduale crescendo del gioco è dunque ben calibrato, offrendo quindi una sfida a lungo termine.

La grafica è colorata e dettagliata e le esplosioni sono un'ottima aggiunta. Anche il rumore del motore è ben "truccato". Il caricamento è pensosamente lento, come quello di Out Run, ma almeno non ci sono ritardi durante l'azione. Una versione di buona qualità che piacerà ai fan del coin-op e a molti altri.

■ K-VOTO 775

SPECTRUM

CAPTAIN BLOOD

EXXOS L22000c
versione ST - K-VOTO 887

C'è voluto del tempo, ma la versione per Spectrum di Captain Blood della Infogrames (ora Exxos) è finalmente pronta. A parte le inevitabili differenze estetiche, il gioco rimane lo stesso. La sequenza dell'atterraggio sul pianeta è ben realizzata e l'aspetto avventuroso rimane intatto. Infatti, il solo inconveniente di questa e altre conversioni a 8-bit è la mancanza di controllo tramite mouse per il quale il gioco era stato originariamente ideato.

■ K-VOTO 863

ELIMINATOR

HEWSON L18000 c/d
versione SI - K-VOTO 904

Sebbene lo Spectrum riesce a rendere abbastanza bene la natura tridimensionale del gioco, la mancanza di colore spesso rende difficile l'identificazione di aerei, oggetti solidi e oggetti da raccogliere. La conversione approssimativa cancella quella delimitazione di schermo che rendeva la versione ST così accattivante.

■ K-VOTO 755

PACLAND

GRANDSLAM L15000c/d

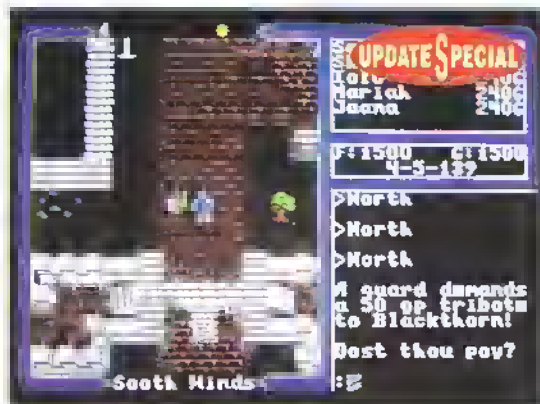
La versione Spectrum di questa insolita variante del tema di Pac-Man, ricalda abbastanza bene le sue arcade, ca-

stato un nuovo governo). Come nello stile dei migliori adventure/RPG ci sono numerosi obiettivi secondari che si possono intraprendere o lasciar perdere, e un grande numero di combattimenti con troll e affini.

Ci sono molti personaggi con i quali interagire, alcuni dei quali possono essere reclutati e una volta che si comincia a giocare troverete che la vita non è così semplice e banale e dura ma molto più grigia e complicata. Ci sono imprevisti e sorprese che vi tengono sempre sul chi vive e non vi permettono di fidarsi completamente di nessuno.

La grafica è semplice - una vista dall'alto del personaggio che rappresenta il vostro gruppo - ma il mondo del gioco nel suo complesso è sorprendentemente credibile.

L'intera serie Ultima è buona, ma V è il migliore. C'è da tenersi occupati a giocare per mesi e se non avete mai giocato un RPG prima (per



qualsiasi ragione) fareste bene a procurarvene una copia - è un gioco che può portare il genere dell'avventura fuori dal suo ghetto.

VERSIONE ST

La grafica è spartana. La travolgente struttura del gioco vi appassionerà a lungo.

■ K-VOTO 935

DOUBLE DRAGON

MELBOURNE HOUSE L29000d

Il successo del gioco arcade ha generato versioni per tutti i formati e le due recenti creazioni a 16-bit traggono il massimo vantaggio da questa operazione. Nel classico scenario da fidanzata rapita, due giocatori devono aprirsi la strada attraverso cinque livelli pieni di similitudini per raggiungere il quartier generale del capo e liberare la fanciulla.

Diversi tipi di guermi spuntano da capanne di legno per aggredire i due benintenzionati fratelli, che però sono abilissimi a dare calci, pugni e colpi volanti. Se un assaltatore dovesse lasciar cadere un'arma (soprattutto fruste, coltelli, mazze da



VERSIONE ST

Incredibilmente facile, la versione ST, nel modo a un giocatore, è stata completata alla prima partita. La completa onoranza dei fattori estetici, rende Double Dragon uno spreco totale di tempo e denaro.

■ K-VOTO 275

VERSIONE AMIGA

Lo scorrimento vellutato e la più veloce giocabilità lo rendono migliore della versione Atari. Ad ogni modo è appena più difficile per alcuni pericoli nel livello finale, ma come per la versione ST è da lasciar perdere.

■ K-VOTO 298

UPDATE SPECIAL

baseball, uno dei Lee può raccogliere e continuare la battaglia meglio equipaggiato.

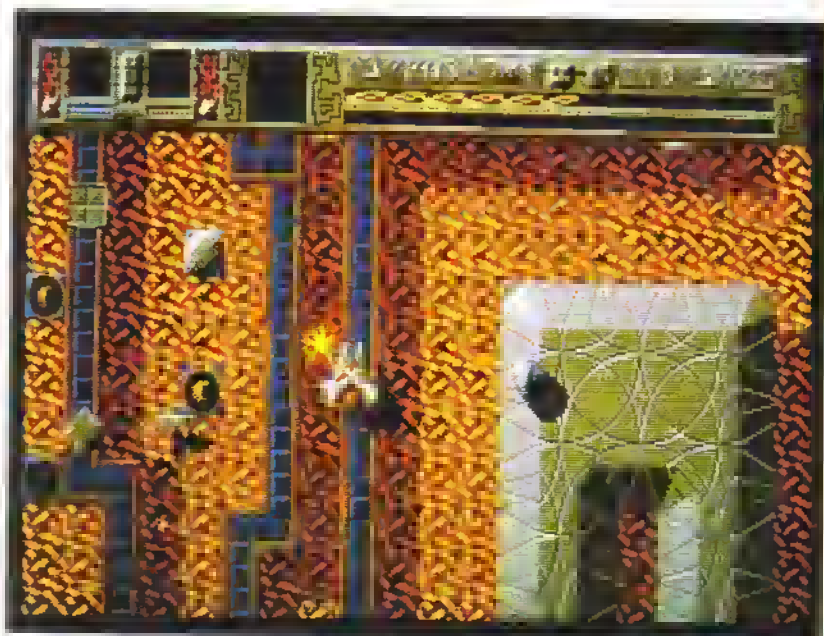
AUDIOGENIC L18000c - L25000d

Emlyn Hughes in Italia non è molto conosciuto, ma il gioco che porta il suo nome è ormai un classico. E H.J.S. non è certo una novità: infatti è uscito prima che esistesse K. In redazione ci siamo resi conto di non aver mai parlato del più completo ed appassionante gioco di calcio. Quindi per quelli che pensano che Microprose Soccer sia il gioco di calcio rinfreschiamo le idee per quello che noi consideriamo il vero gioco di calcio su computer.

Quello che la maggior parte dei giochi non riesce a raggiungere è l'equilibrio fra strategia ed azione. Qui

c'è non solo un sacco d'azione sul campo a tenere occupato il giocatore, ma ci sono anche decisioni importanti da prendere fuori campo. Ciò è principalmente un problema di scelta della squadra, che diventa molto rilevante quando i giocatori devono affrontare una lunga stagione, poiché i giocatori si stancano e ciò ne influenza le prestazioni. La vista tridimensionale del campo e comune ai giochi di calcio, come lo è lo scorrimento orizzontale e il metodo di selezione del giocatore. La gamma delle possibilità durante la partita è sorprendente: dribbling, birri di testa, tackle scivolati,

parizioni, corner, rimesse laterali, rigori, abilità di controllo dell'altezza e della direzione del tiro. E il bello è che si possono usare in maniera veramente semplice senza dover fare una mezza dozzina di movimenti con il joystick. Ci sono anche molte possibilità di alterazione del gioco, come il giocare in due contro il computer, un portiere automatico, competizioni di campionato e coppa, useve, dieci livelli di abilità, ecc. È un gioco completo e molto più vario di Microprose Soccer proponendosi per il titolo di miglior gioco di calcio in circolazione.



FUSION

UPDATE SPECIAL

ELECTRONIC ARTS L39000d ● versione Amiga recensita su K1 ● K-VOTO 607

Asserendo senza problemi di non essere niente di più di un gioco per computer, (non c'è nessuna pretenziosità nello scenario), Fusion obbliga il giocatore a vagare per una serie di paesaggi, dove deve raccogliere chiavi per raggiungere varie sezioni di labirinto e trovare le parti separate di una grossa bomba. Per facilitare le cose, il mezzo del giocatore può trasformarsi in un'astronave volante e in un fuoristrada, i quali vengono usati individualmente ma in combinazione l'uno con l'altro.

Ogni livello è disseminato di postazioni di fuoco, silos per missili e veicoli ostili che mantengono una costante barrera di fuoco. Tuttavia, entrambi i veicoli del giocatore sono muniti di bombe e tutte le installazioni e gli aerei nemici possono essere distrutti.

Fortunatamente la Bullfrog ha ridisegnato Fusion, adattandolo alle possibilità dell'ST, piuttosto che cercare di emulare la versione Amiga. Questo è andato a vantaggio del gioco, che è più giocabile della sua

controparte Commodore, ma non certamente più facile.

VERSIONE ST

I livelli ora scorrono solo verticalmente, ma conservano il fastidioso effetto di parallasse e sono colorati quanto quelli dell'Amiga. Il sonoro è limitato ad una cacofonia di colpi d'arma da fuoco ed esplosioni, che dopo un po' stancano.

■ K-VOTO 712

VERSIONE SPECTRUM

La grafica è quella che ci si aspetta da un C64, ma è funzionale. Gli effetti sonori sono limitati, ma quello che serve sono soltanto il boato di una folla scalenata e qualche rumore di palla e fischietto.

■ K-VOTO 925

VERSIONE C64

La grafica ovviamente non è gran che, ma il risultato non è male. Gli effetti sonori sono dello stesso genere di quelli per il 64. Come giocabilità sono molto simili e facile farsi catturare dal gioco.

■ K-VOTO 925

NUOVE VERSIONI



rente solo nel colore e nel rievamento di collisione. Il com-op in sé non era per così eccezionale, ma la Grandslam me ha prodotto una versione ledere e giocabile, che potrà piacere a giocatori più giovani.

■ K-VOTO 690

PC

BILLIARDS SIMULATOR

ERE INTERNATIONAL L40000d

versione Amiga recensita su K5 -

K-VOTO 819

Buono in tutto e per tutto come nella versione Amiga, sia per quanto riguarda la grafica che la giocabilità. La stessa ampia gamma di opzioni per cambiare la gravità e le caratteristiche del tavolo da gioco. Non è interessante come 3D Pool, ma è ugualmente molto divertente.

■ K-VOTO 819

DALEY THOMPSON'S OLYMPIC CHALLENGE

OCEAN L39000d

Amiga versione recensita su K1 -

K-VOTO 690

La vecchia licenza della Ocean co. Daley è stata riesumata per DIOC negli ultimi mesi dello scorso anno su tutti i principali formati. Ora, con la nuova versione per PC, la serie è completa. Purtroppo bisogna sempre smarrirci con i joystick, ma la novità di tale sistema di comando è apprezzata dal uso di un joystick a una girà o della tastiera. DTC per PC è, prevedibilmente, una grafica più povera e ancora più importante, ma ridotta struttura di gioco, che costrinse ad un continuo cambio di dischi.

■ K-VOTO 474

STAR GOOSE

LOGOTRON L39000d C64, L39000d

EGA versione ST - K-VOTO 517

Un'eccezionale conversione con una bellissima grafica, in cui dettagli ed un movimento verticale molto fluido. Giochi e visualmente identico a quelli per ST, probabilmente sottovalutato nella recensione originale. Anche questo non fa abbastanza varietà, ma è un buon esempio di ciò che è e possibile fare su un PC anche se il prezzo della versione EGA è un po' caro.

■ K-VOTO 614

TECHNOCOP

GREMLIN L39000d

versione Spectrum recensita su K2 -

K-VOTO 804

L'aspetto è buono, ma un po' troppo lento, soprattutto nella versione EGA. La risposta della tastiera è stata e lo si nota particolarmente quando si spara. Gli editor: il gioco non ne intanto nonostante la lentezza, ma è un divertente gioco per versioni precedenti.

■ K-VOTO 703

INTERNATIONAL SOCCER





TIME

THE
ULTIMATE
EXPERIENCE IN
PINBALL

SCANNER



Ad un tratto occadedi Stoi viaggiando, quando improvvisamente codi
in un buco del tempo. Un lato. Un evento inevitabile, qualcosa di
assolutamente inimmaginabile ti aspetta. Ora!
Timescanner l'ultima esperienza in fatto di flipper!



LEADER

- Gioco multi play per la palma •
- Fino a cinque flipper in gioco contemporaneamente •
- 4 "Visti Tutti" da scoprire: Vulcano, Saqqarah, Ruins e Final •
- Possibilità di tutti i "Punteggi finali speciali" •

SUPPLEMENTO
SUPPLEMENTO

Benvenuti all'appuntamento mensile con TNT, dove oltre al consueto ed esagerato numero di consigli e "modi gabola" troverete la prima parte della guida a War in Middle Earth, versione 8 bit scritta nientepododimeno che da Mike Singleton. Inoltre se siete nel pieno di un campionato date un'occhiata ai consigli per TV Sports Football, non perdetevi la soluzione completa di Leisure Suit Larry I, godetevi un'anticipazione su Neuromancer, il nuovo listino per Robocop e gli altri aiuti per The President Is Missing e FOFT - che lettori fortunati!

TNT

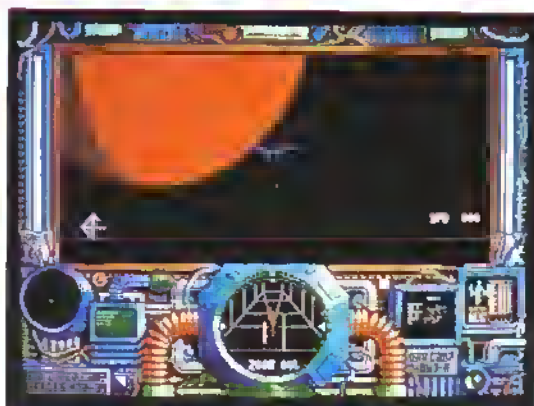
R-TYPE

Azino una mano tutti gli utenti Spec trum che hanno avuto difficoltà nel combattere il malvagio Impero Bydof. Come immaginavo. Avere a disposizione vite infinite renderebbe le cose molto più semplici, ecco il listino.

E un po' lungo ma ne vale la pena. Copratelo e dategli il RUN per giocare a R-Type con vite e crediti infiniti.

NOTE Quando il bordo lampeggia, fermate il nastro e fatele riparire quando il bordo torna nero.

- 10 FOR A=23296 TO 65535
- 20 READ F: IF F=999 THEN
- RANDOMIZE USR23296
- 30 POKE A,F: NEXT A
- 100 DATA 243, 62, 255, 55, 221
- 110 DATA 33, 203, 92, 17, 195
- 120 DATA 11, 205, 86, 5, 48
- 130 DATA 241, 175, 50, 35, 93
- 140 DATA 205, 22, 93, 30, 119
- 150 DATA 33, 147, 243, 1, 85
- 160 DATA 11, 52, 11, 35, 120
- 170 DATA 177, 32, 249, 29, 123
- 180 DATA 211, 254, 32, 237, 62
- 190 DATA 202, 50, 123, 251, 205
- 200 DATA 109, 251, 33, 68, 91
- 210 DATA 175, 50, 42, 252, 34
- 220 DATA 22, 254, 49, 0, 0
- 230 DATA 195, 222, 254, 62, 201
- 240 DATA 50, 80, 254, 205, 64
- 250 DATA 254, 33, 90, 91, 17
- 260 DATA 22, 106, 1, 10, 0
- 270 DATA 237, 176, 195, 0, 106
- 280 DATA 175, 50, 254, 145, 50
- 290 DATA 149, 146, 195, 253, 133
- 300 DATA 999



FOFT

Per tutti coloro che si sono precipitati a comprare questo "sosia" di Elite per ST della Giemlin, senza prima leggere le recensioni, riportiamo alcuni suggerimenti incredibilmente utili...

All'inizio, prendete i 150 crediti iniziali e andate subito all'opzione Trading. Tenete d'occhio il prezzo del cibo, finché scende a 18 o meno. Compratene il più possibile, poi continuate a tenerlo d'occhio fino a quando il prezzo risale a 20-21. Ora vendete tutto.

Continuate così, usando ogni volta tutto il denaro di cui disponete. Prima o poi potrete comprare o vendere tutto il cibo facendo così variare il suo prezzo tra 7 e 22 crediti.

Dopo avere giocato in "borsa" per un po' (pazientate, pazientate!), dovreste essere in grado di poter comprare tutte le cose utili: schermi di classe tre, sistema di armi terziarie, e uno Star Drive MK 5 (che velocizza i viaggi nello spazio locale).

Dopo esservi portati su un sistema via spazioso e dopo aver raggiunto il pianeta usando il balzo a corto raggio, troverete le stazioni spaziali usando il radar a lungo raggio e cercando lo sfelo bianco. Poi è solo una questione di volare stando nel raggio visibile e iniziando la procedura di attacco automatico.

Se siete attaccati dai nemici, contattate la nave in questione usando il suo codice d'identità. Questo tende a far fermare l'attacco.

HEROES OF THE LANCE

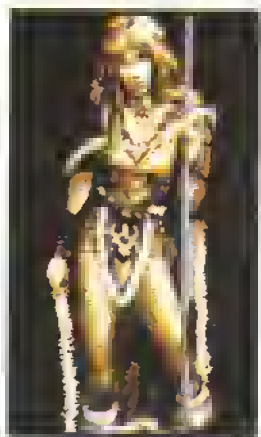
Oltre ai trucchetti pubblicati nel numero 5, ecco altri consigli per questo arcade adventure della SSI da qualcuno che dovrebbe intendersene.

Avete bisogno solo di tre der dracis-sette incantesimi: Cure Light Wounds; Web Iper paralizzante i nemici che sembrano più pericolosi ed esami nark con calma; e Dragon Breath (da usare contro Khvansith).

Nessuno dei lesori, pozioni, peggiamene, ecc. che trovate in giro è veramente utile.

Combattetevi contro tutti i nemici che con gli Hatchlings; corretegli incontro e buttatevi nella prima porta. Rarstim salta più lontano di tutti.

Salvate la vostra posizione prima



delle porte circolari.

Goldmoon scaglia il suo bastone magico contro Khvansith (non può farlo con nessun altro); poi mandate un guerriero oltre il drago morente per vincere.

FUSION

La versione ST di Fusion della Frog ha una piccola e simplice "modi gabola": caricate il programma e iniziate a giocare. Premete ESC per interrompere la partita, poi cominciate di nuovo. Premete ALT+ESC per entrare nel modo "gabola" dove potrete selezionare i livelli e il personaggio premendo i tasti "1" e "2" sul tastierino numerico.

■ grazie a Gianni Corgas della Bullfrog



PREMIO!

TNT assegna il premio di questo mese a Michele Thieilla di Mestre per la sua dettagliata soluzione di Leisure Suite Larry I. A Michele va il gioco messo in pallo dalla LAGO Soft Mall, l'organizzazione di vendita per corrispondenza.

TNT

THE PRESIDENT IS MISSING

ECCO ALCUNI UTILI CONSIGLI PER QUESTO COMPLESSO GIOCO D'INVESTIGAZIONE. SI SPERA CHE SIANO COMPRESIBILI PER TUTTI QUELLI CHE LO GIOCANO.

L'OMICIDIO DI TERESA BECKWORTH

Teresa lavorava per il colonnello Sebastian Moran, che non ha un valido alibi per i giorni che vanno dal 5 al 9 giugno. Il fidanzato della Beckworth è Jerry Berger. Sul retro del suo libretto degli assegni c'è scritto "eichir kor nevar r etis" che significa "site r raven rock richie".

Notate la discrepanza tra il presidente e sua moglie quando si riferiscono al lago Kendallwood/Griffin. Importante è anche la connessione tra molti membri dell'Unità Forze Speciali, Vietnam 1968-70.

Altre informazioni: Albern Gotzenhopfer e Kehle Schneider sono andati a Cipro il 3 giugno per un giorno prima di fare rapporto a Otto Damonkleiner. Schatzmann e Mulroney hanno trasferito denaro su conti svizzeri. Todd Vogel, Stan Ritchie e Ian Schmitt sono tutti piloti di elicottero che hanno attraversato la dogana austriaca prima del rapimento.

Tutti i messaggi degli Agenti e del Dipartimento di Stato devono essere in maiuscolo ed avere uno spazio tra i nomi. Ad es.: MORAN, SEBASTIAN.

MESSAGGI IN CODICE

Le cinque trasmissioni in codice Morse stanno ad indicare i seguenti messaggi:

- 1 CHARON TO EM HAVE SET EMERALD IN NALUE
- 2 CQ CQ CQ GAZZAAE CQ CQ CQ
- 3 CHARON TO EM OPAL RECEIVED IRBID
- 4 GEOCEANUS TO DEVILFISH RENDEZVOUS 1812 N35 22E
- 5 CHARON TO EM GARNET DELIVERED TUDMUR LHODSU SUPT ALLAHO

(O parole simili.) EM potrebbe stare per Edwin Mulroney.

Il sesto messaggio segreto è FOUCHE, picchettato dal presidente francese al microfono. Fouche appare nella fotografia "President As Hostage".

PROVE FOTOGRAFICHE

"Il Presidente come ostaggio"



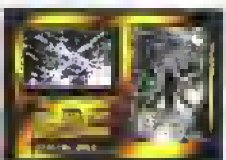
Fouche è uno dei rapitori. L'orologio del presidente potrebbe indicare che egli si trova negli Stati Uniti.

"Foto dall'FBI"



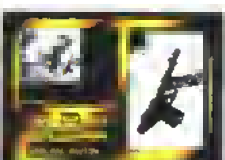
L'uomo nella foto è Krasir Medved. Si trova fuori dal Leo Vme s Video Store, al 4109 di Bellevue Street.

"Area d'esercitazione"



Gli elicotteri sono quelli delle esercitazioni della Nato. Al sta per Analgamieren Industriell.

"Vittima della Polizia Turca"



L'ultimo possessore registrato della pistola è Saghir Ragoul.

COSA POTREBBE ESSERE SUCCESSO:

Il presidente organizza il suo rapimento, possibilmente in combutta con l'Unione Sovietica per far cadere la colpa sulle organizzazioni terroriste meridionali, in particolare Ragoul o Tsouban.

Schatzmann e Mulroney forniscono i finanziamenti necessari, mentre gli "amici" del presidente compiono l'operazione (Generale Giles, Leo Vme, Fouche, Schmitt, Vogel, Ritchie, Moran, Hugh Mahn, ecc.).

Il generale Giles ha procurato gli elicotteri e Otto Damonkleiner il gas nervino.

Dopo il rapimento, gli elicotteri si sono incontrati con il sottomarino geoceanico UN 1 per portare il presidente a...

C'è qualcuno che ha altre informazioni, specialmente sulla parola chiave ad accesso limitato?

TRUCCHI SEGA

GOLVELLIUS

Questo gioco per il Sega non è più tanto recente, ma dato che non ne abbiamo mai parlato, eccovi alcuni trucchetti per facilitarvi il compito.

Quando inserite un giudice, usate il numero tre come terza cifra dell'età (Atterrate i primi oggetti denaro, e poi con il via. Le quantità esatte di pendono dal codice per la provazione di un'...

Per trovare il servo del demone rompete la roccia tra i ventali. Quando il demone appare, ci detene aspettando che si fermi e poi colpendolo. Continuare a rompere le scansioni quando vi segue.

Per trovare il terzo demone dovette aprire la lapide nel rimetto in alto a destra sopra il fiume (anello nell'angolo).

Per sconfiggere Fosbus ci vogliono gli squali (aquaboots). Li trovate colpendo una grossa palla siliata a 1/4 sud ovest della spiaggia. Firstms si trova sulla Swamp Island. Per sconfiggere Wario dovette aspettare che vi attacchi, poi spostarsi di lato e colpirlo.

Potete sconfiggere Jasha nel lo stesso modo ma è più pu dirlo perché bisogna evitare i mis-

riedi viene so il fatto spostandosi di lato, poi quando tendenti velocemente, senti a parlare e danni che subite.

Per uccidere Golvellus dovette rompere e farlo sorlocare continuando a colpirlo seguente sud e vi permette di arrivare alla fine del gioco. La sala di informazioni di cui avete bisogno è alla pagina 104 si trova Golvellus. Sarà una prova non facile a trovarlo.

ZL74 JUKH ZHMA Y3W4
BUR5 IV70 AXSD 67UR

WONDERBOY IN MONSTERLAND

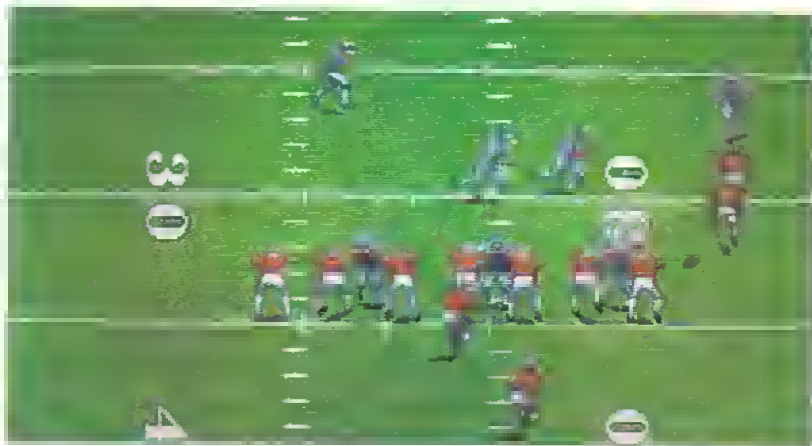
Prima avventura nel gioco incontri Etele degli eroi morti vuoti. Dovrete abbatterli tutti regolarmente, perché ci sono in alcune delle porte che possono essere aperte.

Per ottenere il Guidance Bell dirigetevi alla caverna del secondo sottomarino e abbattete la porta invisibile che si trova sul terzo gradino sopra della lava. La donna che troverete dentro vi darà una pergamena per Catherine.

Andate a Balaturo ed entrate nella porta invisibile situata vicino ad una porta normale su una piattaforma sopra un'entrata con una cloce. La donna vi darà un flauto.

Andate alle Isole Poppo e dirigetevi a destra finché non appare una torre. Arrampicatevi sulla torre e suonate il flauto. Dirigetevi a destra ed entrate nel palazzo. Prendete la Star Charm dal vecchio eccentrico.

Poi recatevi a Regno sottomarino di Callish. Dirigetevi a sinistra ed entrate in un negozio. Comprate qualcosa, uscite e rientrate. Il pescatore ora dovrebbe avere l'Emblema degli Eroi. Abbattete tutte le porte anche qualcuno vi offre rubare (Rubby) o il campanello (Bell). Prendete il Campanello come aiuto per superare i labirinto.



TV SPORTS FOOTBALL

OK, AMIGHISTI: ECCOVI ALCUNI CONSIGLI PRATICI PER IL GIOCO DI FOOTBALL DELLA CINEMAWARE/MIRRORSOFT.

All'inizio della stagione dare al Left Half Back il grado numero uno ed inserire i seguenti valori: speed 8, strenght 4, hands 4, agility 8. Ciò dovrebbe garantire un gradimento medio e partita di circa 4 verde per corsa.

Entreambi i ricevitori dovrebbero avere buone mani, anche se quello di destra ha su opportunità di correre di quello di sinistra, perciò è giusto dargli un decente grado di velocità.

Il Quarterback dovrebbe essere almeno il nono nel roster, con un rilascio veloce e buona abilità di scembiare.

Il running back devono essere veloci e agili per correre bene i ricevitori avversari i valori adeguati di velocità e agilità sono di 61. Non preoccupatevi di dare valori alti ai Linebackers esterni e meno che non usiate spesso la formazione 3-4 non ci sono inseriti nella 6-1 e ce ne uno solo nelle 4-3.

Gli uomini delle linee d'attacco e di difesa devono essere ben fisicamente. Gli altri valori (speed) sotto e medio. Date ad uno dei Linebackers interni alti valori velocità e forza (7 o 8) e all'altro valori sotto le medie.

Quando la partita controllata il Linebacker con il valore più alto.

★ TATTICHE DIFENSIVE

Contro la I-Formation

Il Wide Receiver va in movimento sul lato del campo, e probabile che farà un'azione di lancio.

Se non funziona, il computer corre più da questa formazione che dalle altre (due da 6-1) va bene contro le corse al centro, ma poi online i Linebackers si intralceranno dalle linee offensive. Con le 4-3 o 3-4 portate i Linebackers più vicini alle linee.

Quando scegliete l'azione, scegliere Run Justice ma tenete il giocatore sotto controllo vicino al Wide Receiver.

Contro la Shotgun

Tutte quasi sempre di un passaggio. Tenete i Linebackers esterni della linea di scrimmage. Siete però efficaci ed efficaci corse sulle destre, specialmente quando gli avversari sono prossimi alla zona di meta. Pass Defence è il sistema da selezionare per difendere contro la Shotgun.

Contro i Kicks

Catchere i field goals è impossibile a meno che non siano bassissimi, ma in questo caso non andrebbero e bersaglio. Qualunque questa possibilità e perciò tutte tralate che il computer non tenta in queste azioni.

Contro la Pro-Set Formation

È impossibile dire cosa faranno gli

avversari in questo caso. Quando usate la 4-3 o la 3-4 cacciate su Blitz e sperate che gli altri passino. Se invece avete scelto una 6-1 cacciate su Pass Defence ma tenetevi pronti per una corsa.

Contro i Punts

Non correre MAI verso il Punter dopo lo snap. È praticamente impossibile bloccare i punts e se c'è una linea di Punts, le squadre può ritrovarsi tutta la metà campo della squadra avversaria e probabilmente i difensori controllati dal computer non riusciremo a fermare un passaggio.

Usate spesso la 4-3. Avrete bisogno delle 3-4 solo quando mancano 15 o più verde al primo down o quando i vostri avversari sono disperati. Non usate mai la 3-4 all'interno delle vostre 20 verde perché gli uomini extra sono aperti nel piccolo spazio che bisogna proteggere. Usate la 6-1 solo quando manca poco al primo down.

Nel secondo schermo delle chiavi metete guardate le possibili azioni offensive. Potrete facilmente riconoscere una Shotgun e una corsa all'esterno per entrambi le azioni di corsa Blitz e Run Inside sono rischiose e inutili. Quando selezionare Pass Defence comandate un Linebacker interno e spostatelo all'estremità destra della linea. Dopo lo snap potrete raggiungere velocemente il Quarterback e saccarlo. Se te un hand off il runner correte nelle vostra direzione e potrete saccarlo. Se usate la Run Defence selezionare uno dei due Linebacker e mettetelo esattamente di fronte al Quarterback dietro alla linea difensiva. Se laazione è una corsa centrale, giratevi e destra o a sinistra e fate un passaggio in tutto limitando così il guadagno.

Una corsa esterna può essere fermata rapidamente dagli altri tre Linebackers e dal vostro. Quando il Quarterback si prepara a passare seguite il Wide Receiver finché non esce dallo schermo. Invece il computer effettua passaggi fuori dallo schermo e continuano a quel punto lo merchanteranno i giocatori del secondario, poi portatevi verso il basso per coprire i Running Backs che si sono messi in posizione per ricevere. Prima che ciò accada i vostri Linebackers dovrebbero avere già saccato il Quarterback.

Il computer lancia spesso e un Wide Receiver di 4 Down. Sembrare che portandolo indietro di cinque yard. Outside Linebacker lo si sconfigge al terzo. Blitzate con gli Outside Linebackers quando il computer opta per un'azione di lancio perché il QB si farà prendere del

penico e lanciare meta.

Talvolta il Quarterback comandato dal computer tenta un lancio corto all'Halfback. Per difendere contro queste azione, curate e seguite un ricevitore con un Inside Linebacker. Quando il computer capisce cose state facendo, si metterà a correre verso l'esterno. Se ciò accade, placetelo con l'Inside Linebacker. Se l'avversario tenta il passaggio, lo stesso Linebacker dovrebbe essere in grado di curare il passaggio.

★ TATTICHE OFFENSIVE

Lanci

Usate le Shotgun e lo schema in basso a destra per qualunque distanza. Contro un Blitz, sono immediatamente liberi per ricevere un passaggio tre ricevitori, mentre contro la Pass Defence, il Half Back di sinistra che corre dietro il Wide Receiver di sinistra si trova libero per ricevere il passaggio dopo che il Wide Receiver ha effettuato su di se tutta le coperture.

Corse

Quando correte usate la I-Formation e lo schema in alto e sinistra. Una volta prese le palla l'Half Back di sinistra può andare a sinistra come previsto, tagliare il centro se si apre un verso nella linea, oppure correre verso destra. Se c'è il Blitz, puntate al centro. Quando lavorate una Run Defence, andate verso l'esterno e viceversa.

Pochi Yarde da conquistare

Usate la Pro-Set e lo schema in alto e sinistra, in cui il Quarterback fa hand off all'Half Back di sinistra che passa nel buco nel mezzo per guadagnare le ultime verde. Se il buco è proletto o chiuso allora aggreditelo al 15.

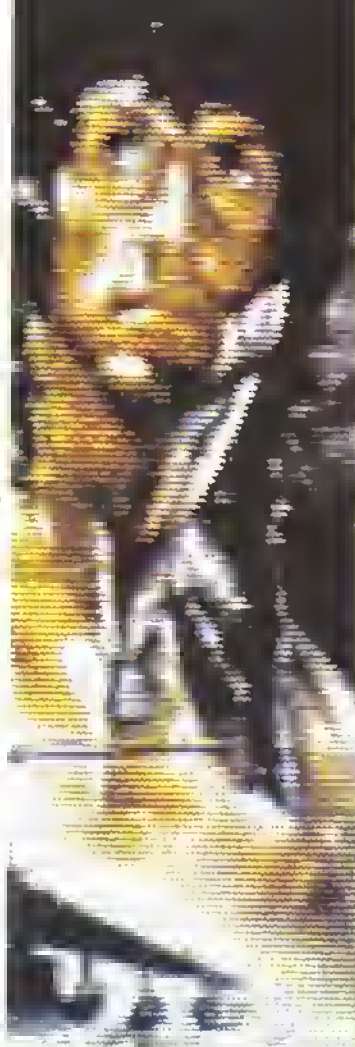
Tanta Yarde da conquistare

Usate l'attacco descritto sopra e poi aspettate che i ricevitori escano dallo schermo. I velocissimi Wide Receiver e Half Back di sinistra sono molto veloci e possono liberarsi delle marcature del secondario avversario e un lancio ben calibrato farebbe beneficiare l'allenatore avversario.

Durante il primo tempo funzionano bene le seguenti azioni: fanno quando ci sono poche verde da conquistare e corse del Quarterback al 3 down e 10. Dopo il primo tempo può succedere di tutto. Nei Punts cercate di centrare verso un lato del campo per rendere più difficile il ritorno. Non passate mai con la Pro-Set o la I-Formation, solo con la Shotgun, così facendo avrete due secondi in più per passare. Premete sempre il pulsante quando il computer opta per un'azione di lancio perché il QB si farà prendere del

RAMBO III

Se qualcuno tra voi guerriglieri/e con ST non riesce a liberare il colonnello e a riportarlo indietro tutto d'un pezzo nei cari vecchi Stati Uniti, cercate di arrivare a 5000 punti o più per entrare nella classifica dei record. A questo punto scrivete RENEGADE e premete Return. Ora, quando appare la schermata del film, premete 1, 2 o 3 per partire dal livello che volete.



GUIDA MIDDLE EARTH DI MIKE SMILETON
1
PARTE

Dove si narra dei modi degli Orchi, dei Feats of Arms e delle trame di Sauron nella Terra di Mezzo a 8-bit.



Il Signore Nero, Sauron, detiene enorme potere nella Terra di Mezzo ed ha sotto il suo comando molti reggimenti di Orchi disgustosi e assai di sangue, ma persino Sauron non è inalfaccabile, come ben sanno coloro che hanno letto il resoconto della Guerra dell'Anello nel libro del professor Tolkien. Chi lo desidera può seguire le sue scelte fatte nel libro e ricreare fedelmente le avventure di Frodo e della Compagnia dell'Anello, ma scoprirà che ciò non garantisce il successo a che questo sentiero, come qualunque altro, è costellato di pericoli. La strategia di Sauron è flessibile e cambia solitamente ogni volta che il gioco viene giocato. Perciò, per avere successo, anche la vostra strategia dovrà essere flessibile.

NEL CUORE DELLA BATTAGLIA

In battaglia, i vostri uomini comballano nel punto in cui si trovano, senza bisogno di ulteriori istruzioni da parte vostra, ma questo non è il modo migliore per uccidere gli orchi né per salvaguardare i vostri guerrieri. Anche in una situazione disperata, la vostra strategia determinerà il numero di orchi che verranno uccisi nel corso di uno scontro.

Come nella maggior parte delle battaglie, il vantaggio maggiore è nel concentrare le vostre forze. Se un orco combatte contro un uomo, nessuno dei due ha alcun vantaggio particolare tranne quello derivante dalla loro forza e abilità innata. Se un orco combatte contro due uomini, le possibilità che l'orco uccida un uomo rimangono le stesse, ma le possibilità che gli uomini uccidano l'orco aumentano considerevolmente. Per esempio, se ognuno degli uomini avesse il 10% di probabilità di uccidere l'orco individualmente, combattendo insieme avrebbero il 19% di probabilità di uccidere l'orco e se fossero in tre, le probabilità salirebbero al 27%. Allo stesso modo, due o tre orchi che combattono contro un solo uomo acquistano un vantaggio considerevole.

Quindi, in battaglia, la priorità principale è di attaccare ogni orco dal maggior numero possibile di lati e per fare questo dovete cercare di portare in prima linea il maggior numero possibile di uomini. Ma anche questo compito richiede un po' di riflessione. Durante le prime fasi di una battaglia, gli orchi si muoveranno velocemente attraverso aree indifese per arrivare ai vostri uomini e perciò non esiste una prima linea vera e

WAR IN MUD

propria. Se mobilitate gli uomini troppo vicino agli orchi vi accorgete che è una perdita di tempo, perché probabilmente gli orchi li avrebbero attaccati in ogni caso. Se mobilitate gli uomini troppo lontano dagli orchi, impiegheranno un po' di tempo per raggiungerli e nel frattempo gli orchi potrebbero essersi spostati o potrebbero perfino essere già stati uccisi! La miglior politica è di mobilitare quegli uomini nelle vicinanze che è più improbabile che vengano attaccati immediatamente dagli orchi erranti.

Il problema successivo è come mobilitarli: è meglio usare il controllo diretto o indiretto? Nelle prime fasi della battaglia, quando gli orchi stanno spargendosi per tutto il campo di battaglia, la scelta migliore è il controllo diretto. Anche se dovette guidare il guerriero alla sua destinazione (cosa che talvolta significa fare delle deviazioni), potete sempre cambiare il suo percorso seguendo il flusso della battaglia: a assolutamente non moltiplicare ad inseguire gli orchi con il cursore! Nelle fasi conclusive della battaglia, che generalmente sono meno fluide, troverete gruppi di orchi impegnati in combattimenti corpo a corpo. Dato che questi sono relativamente statici, sarete in grado di usare il controllo indiretto abbastanza efficacemente.

Nelle battaglie più lunghe avrete abbastanza tempo per manovrare le vostre truppe in formazioni di combattimento. A causa del flusso e riflusso della battaglia e dei movimenti degli orchi, le vostre formazioni di combattimento dovranno essere irregolari e pronte, piuttosto che precise come le formazioni degli eserciti in parata, ma alcune formazioni possono essere estremamente efficaci e contro creature mortali quali i Nazgul, combattere in formazione è quasi essenziale.

La formazione più semplice è quella delle truppe disposte su una linea. Degli orchi solitari che incontrano la vostra linea si troveranno sempre in svantaggio di due a uno. Però, se un'orda di orchi si getta contro la vostra linea, anche quel piccolo vantaggio è perduto. Peggio ancora, gli orchi sono costretti a moltiplicarsi anch'essi in linea e non possono essere aggirati facilmente. Una fallica ancora più efficace è di formare un imbuto a forma di V nel quale gli orchi vengono incanalati. Più marcano in profondità nell'imbuto, più facile è per voi chiuderne i bordi e accerchiarli. Usando questa fallica contro un singolo Nazgul è possibile avere quattro guer-

rieri che combattono contro di lui simultaneamente.

Per usare le formazioni in modo efficace ci vuole un po' di pratica. Non avrete bisogno solo di abilità al joystick, ma dovrete anche saper pensare in fretta se volete rispondere in tempo al rapido flusso della battaglia, adeguando costantemente la vostra formazione man mano che parti delle vostre linee vengono eliminate. Ma, se volete uccidere il maggior numero possibile di orchi, il combattimento in formazione è il modo migliore di farlo.

LE TRAME DI SAURON

Quando le vostre armate ed i vostri eroi marcano attraverso la Terra di Mezzo, incontreranno certamente bande vaganti di orchi e saranno costretti a combattere per sopravvivere. Nonostante i movimenti delle armate del Nemico siano sempre nascosti, non sono casuali: c'è uno schema nelle trame di Sauron e anche una conoscenza superficiale di questo schema

movimenti continui ampiamente entro Rohan e Gondor.

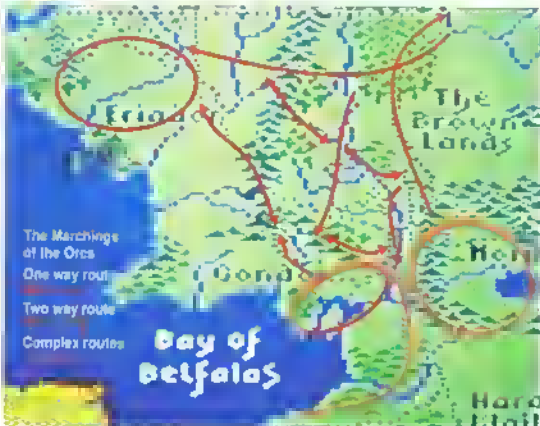
Il piano di guerra di Sauron è intricato nei suoi particolari e lo spazio ci permette di darne solo una descrizione a grandi linee. Il Signore Nero ha assegnato per le sue armate oltre sessanta obiettivi differenti da conquistare. Per permettere ai suoi comandanti un minimo di flessibilità sul campo, ogni obiettivo è seguito da altri due e spetta al comandante scegliere quale attaccare in base alla situazione. Lo stesso Signore Nero non sa quale percorso particolare seguiranno le sue armate quando sarà il momento di scegliere, e qui sta la grande sottigliezza del suo piano, perché egli sa che Lady Galadriel ha il potere di guardare nella sua mente e leggere i suoi pensieri. Il suo piano è abbastanza flessibile da essere imprevedibile, ma stando accuratamente la ragnatela di obiettivi, egli può essere certo le sue forze potranno eventualmente essere concentrate contro quel ca-

necessariamente omessa.

Da questo piano si possono ricavare diversi indizi utili. Notate, per esempio, il percorso a due vie attraverso le Miniere di Moria. Il cancello ad ogni estremità delle Miniere di Moria è un obiettivo alternativo partendo dall'altro cancello. Spesso questo significa che una banda di orchi marcerà attraverso le Miniere di Moria fino al cancello più lontano e non appena raggiunto quell'obiettivo sceglierà uno dei due obiettivi alternativi che altro non sarà che il cancello dal quale è appena arrivata. Perciò una banda di orchi può passare un po' di tempo semplicemente andando avanti e indietro attraverso le Miniere. In questo modo il Signore Nero mantiene il passaggio attraverso le montagne ben palugiato.

Notate anche la strada attraverso Mirkwood. Questo è un percorso per le armate di orchi, ma solo per le armate dirette verso nord. Le armate che incontrate su questa strada sono dirette o a Lothlorien o a Rivendell e da qui nello Shire, dato che Sauron non ha specificato strade di ritorno diverse da queste.

E' inoltre di vitale importanza comprendere il modo in cui funziona la mente contorta di Sauron. Qualunque sconfitta lo rende cieco di rabbia e lo spinge a cercare vendetta, distruggendo dal suo piano principale. Per ogni sua armata che viene distrutta, Sauron manderà un'armata fresca all'inseguimento del vincitore. Unicamente quando la vendetta sarà compiuta quell'armata tornerà verso Mordor e comincerà a seguire il piano di guerra di Sauron. Più successo avrà una delle vostre armate, più questa sarà braccata da Sauron. Conoscendo questa tendenza di Sauron, una buona fallica è di loggarli le forze facendo marciare un'armata vittoriosa in terre selvagge con una scia di bande vendicative di orchi ostinatamente alle calcagna.



ha un grande valore.

Sauron, nella sua malvagia saggezza, ha diviso le sue armate in due gruppi: le armate d'assalto e le armate da caccia. Le armate da caccia vagano nella Terra di Mezzo inseguendo individui particolari. Per esempio, il Signore Nero ha affidato a tre Nazgul il compito di dare la caccia a Gandalf. Le armate d'assalto seguono il complesso piano di guerra di Sauron che assegna a ognuna di loro una serie di obiettivi da conquistare prima dell'assalto finale a Minas Tirith.

Anche Saruman e gli orchi da lui controllati hanno una parte nei piani del Signore Nero, ma le truppe d'assalto di Saruman seguono un piano di guerra separato con obiettivi più limitati, essendo i loro

pisaldi che egli desidera maggiormente.

La destinazione finale della ragnatela di obiettivi di Sauron e Minas Tirith, ma prima di raggiungere questa meta le sue armate possono spaziare ovunque, da Dol Amroth nel sud a Dale nell'estremo nord, dalle belle radure di Lothlorien al Grey Havens nell'ovest. Dove la ragnatela è più fitta è più facile trovare le armate di Sauron. Ci sono tre aree principali sulle quali Sauron si concentra: i villaggi dello Shire nel nord, il triangolo di Helm's Deep, Dol Amroth e Minas Tirith a ovest di Mordor, e le torri e fortezze di Mordor stesso. L'ampia portata del piano di Sauron è mostrata sulla mappa, anche se gran parte dei particolari è stata

IL MESE PROSSIMO



DALLE LEARTE

TRICKS 'N' TACTICS

LEISURE SUIT LARRY

IN THE LAND OF THE LOUNGE LIZARD

L'altro giorno è arrivata in redazione questa telefonata:

Sul mio tavolo c'è un Pc a recanemente un mio amico mi ha regalato alcuni giochi della Sierra. È stata la mia rovina perchè ormai non riesco più a fare altro: VI PREGO ditemi come si fa a togliersi di torno l'ubriaco in POLICE QUEST e, soprattutto come si renda felice LARRY?

In attesa di sciogliere il primo enigma, godetevi la soluzione completa della prima avventura di quel tardone di Larry.

NEL BAR

Entrate nel bar, sedetevi al bancone e ordinate del whisky (senza berlo). Alzatevi e andate al bagno e date il whisky all'ubriaco: riceverete in cambio un telecomando. Prendete la rosa sul tavolo ed entrate nel W.C. Sul lavandino troverete un anello di diamanti. Poi sedetevi per un po' sull'asse (immaginate cosa succede...) e quando avete finito leggete per 3 o 4 volte le scritte sul muro (READ GRAFFITI) finché leggerete una parola d'ordine ('KEN, SENT ME'). Tornate nel bar a bussate alla porta sulla destra: quando vi verrà chiesto dite la parola d'ordine.

OLTRE LA PORTA

Entrate nella stanza lasciate perdere il negro e accendete la televisione col telecomando. Continuate a cambiare canale finché non troverete un film a luce rossa: a questo punto il negro si piazzerà davanti al televisore permettendovi di salire al piano superiore.

AL PIANO SUPERIORE

Al piano superiore c'è una ragazza sul letto ma per il momento lasciatela perdere. Prendete invece la scatola di cioccolatini sul tavolo, aprite la finestra e uscite sul balcone. Scendete con la scala antincendio (non preoccupatevi per la caduta) e quando siete nel cassone dell'immondizia prendete il martello che si trova dentro (non si vede ma c'è).

Uscite dal cassone, andate a sinistra e lor-

nale di fronte al bar. A questo punto chiamate un taxi. ATTENZIONE: non scendete mai dal marciapiede, né qui né altrove.

IN STRADA

Salite sul taxi e quando l'autista vi domanda dove volete andare, fatevi portare al casinò (ricordatevi di pagare l'autista prima di scendere). Se, mentre siete di fronte al casinò compare un omino dentro una bolle, comprategli una delle mele che vende (fatelo ovunque lo incontriate).

NEL CASINO

Entrate nel casinò e andate nella hall con l'a-

qualche partita a blackjack. In ogni caso prima di cominciare a giocare salvate il gioco e salvate ogni volta che aumentate il gruzzolo: se doveste perderlo tutto senza aver salvato il gioco, dovrete ricominciare tutto dall'inizio. Cercate di arrivare a vincere tutti i \$250: da qui a poco \$200 vi andranno via come niente e molte dovrete usare il taxi molto spesso.

NEL NEGOZIO

Racimolate i soldi, uscite dal casinò, chiamate il taxi e fatevi portare al negozio (STORE). Entrate e comprate una della riviste che ci sono sugli scaffali in primo piano, una bottiglia di "vinaccio" nella selezione liquor e al bancone comprate una selezione di preservativi (dovrete rispondere ad alcune domande prima di poterlo fare). Non dimenticate di pagare il tutto prima di uscire. Quando compare un barbone dategli il "vinaccio": vi regalerà un coltellino tascabile.

IN DISCOTECA

Andate ora a destra fino a trovarvi di fronte alla discoteca. Mostrale al buttafuori il vostro "pass" ed entrate. Sedetevi al tavolo con la ragazza e guardatele (LOOK GIRL). Fate un po' di conversazione (TALK TO GIRL, ripetuto diverse volte) e poi invitatela a ballare. Finito il ballo tornate a sedervi, riguardate

la ragazza e datele la rosa, la scatola di cioccolatini e l'anello.

Se a questo punto non lo ha già fatto lei, domandatele di sposarvi: dovrete darle anche \$100 per affittare una stanza all'albergo del Casinò.

NELLA CAPPELLA

Quindi uscite dalla discoteca, chiamate il taxi e fatevi portare alla Cappella. Una volta arrivati controllate di avere più di \$100 nel portafoglio (vi serviranno per pagare il giudice di pace). Se non avete i soldi (o dopo averli racimolati al Casinò) entrate nella Cappella e sposate la ragazza che si chiama Fawn.



scensora: dentro al portaceneri troverete un "pass" per andare in discoteca.

Ora, se volete, fate un salto al Cabaret, sedetevi all'unico tavolo non riservato e godetevi lo spettacolo per un po' (finché non vi stancate).

NELLA SALA DA GIOCO (OEL CASINO)

Usciti dal Cabaret tornate alla sala da gioco per racimolare un po' di soldi (il massimo che potete mltascare sono \$250). A vostra disposizione c'è un tavolo da blackjack e alcune slot machines: il mio consiglio è di usare le slot machines ma prendetevi il gusto di fare anche

TRICKS 'N' TACTICS

NELLA SUITE NUZIALE

Finita la cerimonia Fawn andrà ad aspettarvi nella "Suite Nuziale". Per raggiungerla tornate al Casinò e con l'ascensore andate al 4° piano; bussate alla porta con il cuore e Fawn vi farà entrare. Qui non riuscirete a fare niente finché non troverete le offerte del vino. Accendete allora la radio e aspettate la prima pubblicità; verrete così a sapere il numero di telefono di una ditta che fa consegne di liquori a domicilio (prendete nota del numero).

NEL NEGOZIO (2)

Uscite dalla stanza e tornate al piano terra; il telefono che trovate è fuori uso, per cui dovete andare al negozio di fronte (STORE) dove c'è un telefono pubblico. Assicuratevi di avere abbastanza denaro per andare e tornare col taxi (almeno \$50; le tariffe non sono sempre le stesse). Una volta arrivati chiamate il numero che vi siete segnati e ordinate dello champagne da consegnare all'Honeymoon-Suite. Finita la conversazione guardate l'elenco telefonico che avete sotto il naso: troverete un altro numero che corrisponde ad un sexy-shop. Chiamatelo e rispondete alle domande che vi faranno (potete rispondere quello che volete). Terminata anche questa conversazione, entrate nel negozio, fate un giro senza comperare niente ed uscite. Aspettate un po' fino a che il telefono squilla, rispondete ed una sensuale voce femminile vi farà strane proposte (in base alle risposte che avete dato prima). Tutta questa conversazione non ha nessuna attinenza col gioco ma vi farà guadagnare un po' di punti. Telefonate ora agli uffici della Sierra-On-Line (il numero si trova alla fine della prima pagina di help o nella confezione del gioco). Vi risponderà la segreteria telefonica dicendovi di richiamare durante l'orario di ufficio e, se avete bisogno di un aiuto, di comprare il libro-soluzione del gioco. Alla fine della telefonata guadagnerete altri punti. Chiamate ora il taxi e tornate al Casinò.

NELLA SUITE NUZIALE 2

Salite in camera da Fawn, offritelo del vino e... "datevi da fare". Succederà una cosa un po' strana: Fawn vi legherà al letto e se ne andrà arrabbiata per non averle dato i soldi per pagare il vino che avete ordinato. Oltre a questo vi porterà via tutti i soldi che avete,

tranne i \$10 che Larry tiene nascosti. A questo punto usate il coltellino tascabile che vi ha regalato l'ubnaco (USE KNIFE) per liberarvi. Prima di andarsene ricordatevi di prendere anche la corda.



Larry è appena caduto nel contenitore delle Immondizie. Prima di saltare fuori provate a cercare tra i rifiuti.

AL PIANO SUPERIORE 2

Scendete ora in sala da gioco e fate il solito rifornimento di soldi (abbastanza per usare il taxi altre volte); uscite dal Casinò, chiamatelo il taxi e tornate al bar. Una volta arrivati salite al primo piano dalla ragazza (vi ricordate ancora la parola d'ordine?) indossate il preservativo e... datevi da fare: quando avete finito, ricordatevi di togliere il preservativo usato. Uscite dalla finestra e portatevi all'estrema destra del balcone e osservate la finestra di destra: noterete che c'è qualcosa sul davanzale interno. Leggete allora la rivista che avete comperato al negozio e in particolare l'accento ai pulitori di finestre. Legatevi allora la corda intorno alla vita e legatela anche al balcone. Date ora il comando "REACH WINDOW" e vedete Larry sporgersi dal balcone nel tentativo di aprire la finestra, la quale è però chiusa. Allora rompete il vetro con il martello e prendete l'oggetto, che altro non è che una boccetta contenete pillole stupefacenti (nel senso di droga). Tornate quindi sul balcone, slegate la corda, scendete con la scala antincendio e tornate di fronte al bar.

NEL CASINO' (2)

Chiamate il taxi e fatevi riportare al Casinò. Con l'ascensore salite fino all'8° piano e andate dalla ragazza al balcone. Guardatela e fate un po' di conversazione: quando comincerà a rispondere sempre con la stessa frase aprite la boccetta di pillole (ATTENZIONE: Larry non

dovrà mai ingoiare queste pillole). A questo punto la ragazza vi prenderà tutte le pillole e se ne andrà lasciandovi il campo libero. Guardate il balcone e premete il pulsante che troverete: sulla destra si aprirà l'ascensore per raggiungere l'attico.

NELL'ATTICO

Entrate nell'ascensore e dopo qualche istante vi troverete nell'attico. Andate in camera da letto, aprite la porta dell'armadio a muro ed entrateci (Larry entra ma lo schermo non cambia); date il comando "LOOK" e troverete una bambola gonfiabile. Gonfiatela ed "usate" (dovrete dare il comando USE DOLL due volte); sul più bello la bambola si bucherà e Larry, nel tentativo di riprenderla, arriverà sulla terrazza dell'attico. Qui troverete una splendida ragazza che sta facendo un idromassaggio.

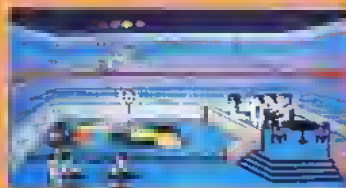
NELLA VASCA

Spogatevi ed entrate nella vasca, guardate la ragazza e datele la mela che avete comperato dall'uomo nella botte davanti al Casinò (l'avevo comperata vero?!). A questo punto i vostri compiti sono finiti: dopo aver mangiato la mela la ragazza uscirà dalla vasca e vi milerà a seguirvi in camera da letto (è una sequenza animata in cui non potete intervenire) e il gioco si concluderà con una serie di fuochi artificiali, i ringraziamenti del direttore della Sierra-On-Line e il commento su come avete giocato. Se avete fatto tutto per bene concluderete il gioco con un punteggio di 220 su 222.

■ Michele Tiella MESTRE



LARRY E LE DONNE



TRICK 'N' TACTICS

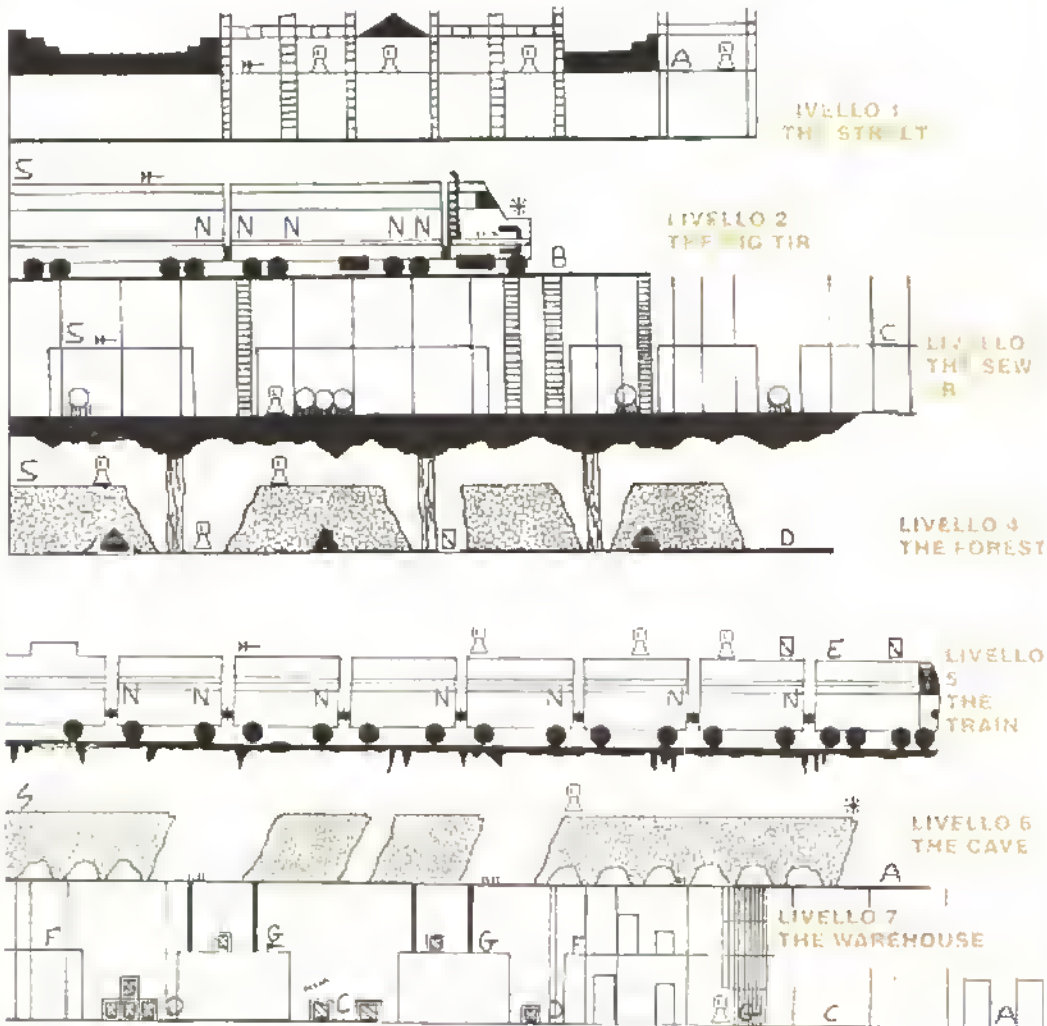
DRAGON NINJA

Con una splendida mappa e molti consigli Flavio Cerutti ha voluto aiutare tutti quelli che hanno dei problemi con i Ninja. Leggete attentamente a la fine di Dragon Ninja sarà più vicina di quanto pensiate.

1°. Il colpo migliore con cui ho abbattuto tutti i nemici e il calcio volante poiché permette a DUDE di colpire gli avversari e subito dopo di volare via con un super salto. Questo si effettua brando o tenendo il joystick nella diagonale alta verso la direzione dei nemici e schiacciando il fire al momento opportuno, seguito da un altro rapido fire. Un altro colpo buono

S
T
N
*
X
A
B
C
D
E
F
G
W
▲

[Faded text, likely a legend or list of items]



TRICK 'N' TACTICS

quando ci sono pochi avversari e il CALCIO BASSO (diagonale bassa senza fire)

2 - Per effettuare colpi perfetti bisogna imparare la lunghezza dei colpi o la distanza giusta dei nemici, infatti se stai a grabi nella direzione opposta finché il nemico non vi è vicino, potete colpirlo con un colpo volante prima di lui. Quando ci sono tanti nemici tenete il joystick nella posizione del calcio volante e continuate a schiacciare e a muovervi in avanti e indietro ma se anche questa tecnica non funziona provate a usare il pugno o, se lo avete, il coltello: li uccidete sicuramente anche se perdete un po' di energia

3 - Le armi le avete, non sempre, dai ninja rossi: infatti la prima cosa che vi danno è il coltello seguito dal tempo a nel caso state a corto di energia, avrete la lancia che aumenta la forza, l'importante è non usare il super pugno perché toglie forza.

4 - I vari livelli devono essere affrontati come segue:
a - la strada non è molto larga ma si presenta un po' difficile per i principianti, infatti una regola importante che vale per quasi tutti i livelli è non muoversi troppo rapidamente verso la fine dello schermo perché ci si troverebbe in mezzo a un mucchio di nemici. Il nemico di fine livello è un pancione sputafuoco che appena lo si colpisce lancia una fiammata; il metodo migliore per ucciderlo è saltargli addosso il più vicino possibile e subito dopo saltar via.
b - Questo è il livello più corto e più facile e l'unica cosa importante è non cadere dal camion in quanto si verrebbe subito spinti contro il lato sinistro dello schermo. Arrivati alla cabina uccidete gli ultimi ninja e apparirà quello con gli artigli, ora potete anche scendere sulla strada senza paura di muovervi. Nella

mappa è segnalato un asterisco: questo è il punto in cui potete colpire l'avversario senza usare energia (usate calci bassi o pugni ma solo quando vi passa davanti).

c - Le fogne sono il posto giusto per i vostri nemici ma potrebbero essere anche la vostra tomba se non procedete con cautela e piccoli passi. Se state sul piano superiore vi è più facile muovervi senza avere paura di vedervi cadere davanti agli occhi un ninja. Alla fine vi trovate davanti a un ninja capace di moltiplicarsi e solo se colpite quello falso scomparirà ma se colpite quello vero gli togliete un po' di energia. Colpita finché c'è un solo avversario con il solito calcio volante.

d - Per la foresta ci sono due metodi o avanzate molto rapidamente senza essere colpiti o, da buon giocatore, combattetelo contro iuti. Nel secondo caso, avanzate con prudenza e alla fine trovate un ninja armato di bastone: uccidetelo con il calcio volante

e - Il treno è uno dei livelli più lunghi ma non presenta difficoltà. Trovate, come al secondo livello, i ninja appesi ai vagoni ma non preoccupatevi perché saliranno verso l'alto. Attenervi a non cadere perché questa volta vi spostereste verso il lato destro, cercate invece di uccidere più ninja rossi che potete: vi daranno tempo e energia

Alla fine colpite, sempre con il calcio volante e compiendo un super salto alla sua schiena, un ninja con la mazza ferrata.

f - Le caverne sono luoghi molto bui ma non per questo insuperabili: anche qui vale il trucco della foresta, ovvero quello di avanzare senza mai fermarsi stando attenti alle punte che potete trovare sotto i

pedi quando saltate da una parte all'altra. In alcuni casi, mentre cadete sulle punte, potreste finire in un livello sottostante ma non preoccupatevi perché sarete stati fortunati in quanto potete avanzare senza che nessuno vi dia fastidio ed alla fine saltate fuori con un super-salto. Qui potrete sconfiggere lo sputafuoco solo se vi mettete nella posizione segnalata dall'asterisco sulla mappa e colpendolo con le stesse mosse fatte per il ninja con gli artigli.

g - Nell'ultimo livello trovate quasi tutti i nemici più pericolosi: lo sputafuoco o pancione, il ninja trasformer, il ninja con il bastone, il ninja rosso e la solita donna. Se volete finire rapidamente questo livello (che è il più lungo di tutti), lasciate perdere il pancione fino alla fine procedendo sempre verso destra senza mai fermarsi. A questo punto uccidetelo con cinque calci volanti e combattetelo contro un altro sputafuoco che segnerà la fine del livello e quindi il passaggio al ritmo schermo. Se volete fare questo livello uccidendo tutti i nemici che vi appaiono durante il cammino, colpiteli appena appaiono (questo vale in particolar modo per il ninja trasformer che possono moltiplicarsi).

h - Eccoci arrivati a combattere contro il capo ninja per la salvezza del presidente. Questo ninja è proprio forte e non esiterà a istantaneamente colpirvi. Evitate di fare super salti o sbatterete contro l'elica, non scendete dall'elicottero o il ninja vi lancerà della stelletta. La cosa più importante è continuare a colpirlo con calci volanti

Siete arrivati alla conclusione del gioco, la scritta "hey DUDE thanks for rescuing me lets go for a burger...ha, ha, ha, ve lo conferma.

■ FLAVIO CERUTI, Corbellina Milano

Vendita x Corrispondenza
per Informazioni
Sterlino
Via Murri N° 73/75
40137 Bologna
Telefono 051/302896



Sterlino Club

New
PlayMate
Shop

Soft
Center

Commodore Point

War Games
Fantasy Games
Giochi da tavolo
Role Playing
Storici

MINIATURE
FANTASY



Grenadier

Citadel

Avalon Hill
Chaosium
Fon
Foso
Games Workshop
Game Designers Workshop
Iron Crown Enterprises
Jaux Descartes
Labirint
Milton Bradley
Ral Partha
Rexton
Standard Games
Steve Jackson
Strategic Studies Group
Strato Libri
ISF, Inc.
Ior Books
Victory Games
World Wide War Games

HARDWARE
&
SOFTWARE

Commodore C64
Amiga
Atari ST
Spectrum
MSX
PC IBM
Nintendo
Sega
Atari 2600

SCACCHIERE
ELETTRONICHE

Mephysto
Challenger
Kasparov

TRICK 'N' TACTICS

TRACK SUIT MANAGER

Una strategia completa per vincere in questa simulazione di calcio senza grafica e con molti dati da analizzare

- 1) Prendere una formazione, europea che non sia l'Inghilterra e cercare di compilare almeno 70 nominativi per avere una formazione competitiva.
- 2) Cercare sempre di giocare con 4-4-2 come modulo marcaturo a uomo (mi dispiace per Sacchi e Liedholm) con un gioco aggressivo e proso all'attacco.
- 3) Se la squadra avversaria ha due punte, marcate con due difensori e 4 centrocampisti con i relativi centrocampisti. Se la squadra avversaria ha tre punte, marcare con tre

difensori mentre i tre centrocampisti con altri due e un difensore avanzato. Se, come la Svezia, usa 4 punte marcatele tutte e 4 e così i due centrocampisti.

IN DIFESA.

Se la squadra avversaria usa passaggi stretti usate il libero, se invece usa passaggi lunghi fare il fuorigioco.

N.B. Se si usa il libero, ricordarsi di mettere un difensore arretrato.

A CENTROCAMPO

Cercare di impostare la partita sulle fasce o normalmente.

IN ATTACCO.

Usare due punte avanzate. Se la difesa avversaria usa il libero giocare faticosi palloni lunghi, se usa il fuorigioco fare passaggi normali.

B.N. Ricordarsi quando si mette il passaggio normale di cambiare in difesa con passaggi lunghi, tranne il difensore avanzato.

Il portiere deve essere molto abile nelle uscite e fra i pali.

I difensori: buon passaggio, colpo di testa, tackle e confidenza.

Gli attaccanti: buona innesa, ottimo tiro, colpo di testa

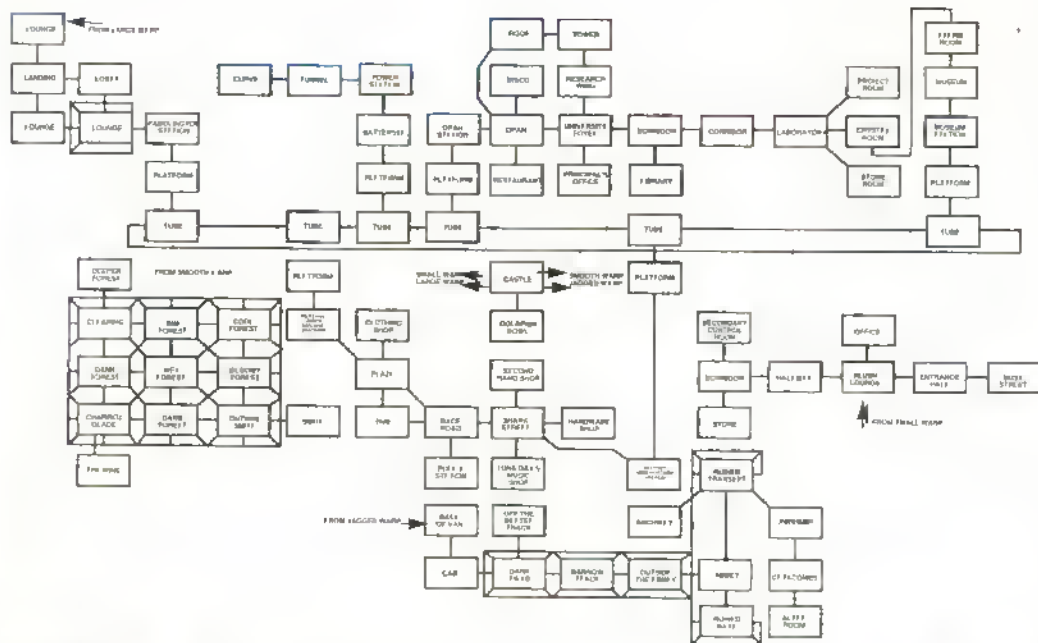
Se una partita finisce a rigori, è importante farli calciare ai centrocampisti e agli attaccanti.

■ C. T. DAVIDE MALANDRINO

FISH

LA MAPPA

La mappa è stata realizzata da Alessio Priami. Come per Corruption, usatela in questo mese perché tra 30 giorni arriva la soluzione completa...



DUNGEON MASTER



INCANTESIMI

FUL Forza magica
 YA Pozione per resistenza
 VI Pozione per la salute
 VIBRO Pozione contro il veleno
 DES-VEN Avvelena i nemici
 ZO Apre alcune porte
 FUL-IR Palla di Fuoco
 DES-EW Distrugge le creature di antimaterra.
 YA-BRO Pozione per lo scudo magico
 Tutti gli incantesimi vanno preceduti da un simbolo di potere.
 DES-EW Distrugge le creature di antimaterra
 Ya-Bro-Ros lascia una scia di impronte magiche.
 Oh-Kath-Ra lancia una specie di raggio esplosivo.
 Zo-Ven crea una pozione di veleno che può essere lanciata.
 Ya-Ii dà uno scudo magico a tutto il gruppo.
 Incantesimi: Oh-Bro-Ros, Ful-Bro-Ku, Ya-Bro-Dam, Ya-Bro-Neja, creano delle pozioni che incrementano gli attributi del personaggio che le beve.
 ■ Simone Navarra - Roma

VARI

Vi sarete accorti che tutte le caratteristiche fondamentali aumentano man mano che ci si esercita nelle varie professioni (Wizard, Priest, Ninja e Fighter)
 Per aumentare il grado di mago e di prete non c'è altro modo che fare pozioni e dire parole magiche (se per caso possedete la versione 1.1 facendo ripetutamente l'urlo di guerra vi aumenterà il grado di prete). Per quel che riguarda il ninja basterà dare ripetutamente pugni e calci, anche a vuoto, per aumentare il grado di guerriero basterà dare ripetuti colpi con un'arma (stanca molto il personaggio) o fare l'urlo di guerra
 Per fare facilmente questo lavoro basta mettere nella porta del mouse il joystick con l'altolire inserito e il pulsante premuto (in questo caso un elastico sarà molto utile). Inoltre i punti di guerriero e di ninja aumenteranno molto più rapidamente se e raf-

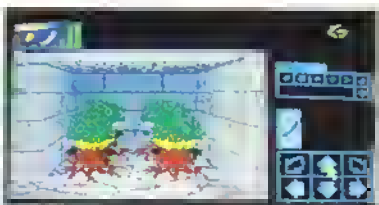
figurato sullo schermo il personaggio che lo sta facendo. Notate che ci vogliono molti colpi prima di passare di liv-



Premete il pulsante e vi troverete alle prese con qualche mummia...



Con altri personaggi le mummie diventano un problema...



Non fatevi ingannare dalle apparenze: gli Screemers (sopra e sotto) sono cibo prelibato.



ello, specie per quelli più alti.
 Un'altra cosa che conviene fare è lanciare sempre davanti a voi, mentre camminate, una clava in quanto:
 1- aumenteranno i punti ninja;
 2- potrete scoprire i numerosi falsi muri che sono disseminati fin dai primi livelli, dietro ai quali ci sono numerosi oggetti utili, anche se non essenziali alla soluzione del gioco.
 Al terzo livello, quello dei "vermoni", tanto per intenderci, c'è un posto, dietro la saracinesca, dove gli alberelli si riformano di continuo, basta che una volta usciti si richiuda la porta e si vada a destra di 4 o 5 passi, laddove c'è una scala che si apre venendo dal piano inferiore. È molto comodo in quanto è una continua fonte di cibo ed è molto utile per fare un po' di allenamento.
 Non abbiate molta fretta nello scendere: una esplosione troppo frettolosa vi farà perdere oggetti utili e soprattutto arriverete troppo deboli per fronteggiare nemici troppo forti.

■ BOBCAT alias Roberto Biasutti Roma

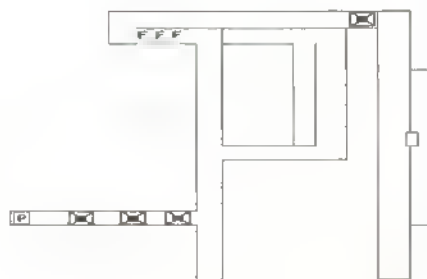
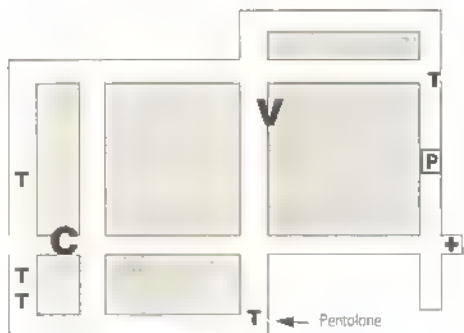
Se chiudete una porta mentre un mostro la sta attraversando la porta colpirà il mostro fino a quando non si sposterà, togliendogli moltissima energia.
 Il fantasma verde nel quarto livello va ucciso con l'incantesimo DESEW
 Cercate di lanciare addosso ai mostri più oggetti possibili (sassi, frecce, coltelli...) prima di combatterli colpo a colpo.
 Dormite spesso e salvate regolarmente il gioco.
 ■ Simone Navarra - Roma

TRICKS 'N' TACTICS

HEROES OF THE LANCE

Tanto per chiudere il capitolo sul gioco della serie AD&D pubblichiamo la mappa. Come avrete visto all'inizio di questo mega inserto di T'n'T ci sono ulteriori consigli che vanno aggiunti a quelli pubblicati su K5. La mappa è stata realizzata da Claudio Bava di Napoli.

- V VORAGINE
- C CREPACCIO
- + STATUA
- PASSAGGIO AL LIVELLO SUCCESSIVO
- T TRAPPOLA
- ⊠ FOSSA APERTA
- TELETRASPORTO
- * PORTONE
- F FUOCO



NEUROMANCER

Non ci siamo dimenticati di Neuromancer e dei codici inviati. Solo che negli ultimi giorni il materiale arrivato in redazione è stato tanto e quindi per i patiti del Cyberspace l'appuntamento è per il mese prossimo quando pubblicheremo la rete e moltissimi consigli. Per ora godetevi queste anticipazioni di Andrea Sassi che per la velocità si aggiudica il libro NEUROMANCER messo in palio dall'Editrice Nord di Milano.

Il gioco comincia nel bar di Ratz, il quale vi chiede subito di pagare il conto.

1 Collegatevi col PAX e ritirate 2000 crediti; rispondete ad Armitage dandogli il vostro "Bama Number" (056306118). Uscite dal PAX e pagate Ratz (46 crediti).

2 Recatevi immediatamente al Shin's Pawn Shop per ritirare il vostro deck (UXB).

3 Andate al Gentleman's Loser per chiedere "Chp" e "Matrix" che vi saranno subito consegnati seguiti successivamente dallo skill "Cryptography", che dovrete impiantarvi nel cervello. "Use" il pass per poter entrare nel Matrix Restaurant. Collegatevi col Cheap Hotel: scegliete l'opzione Edit Bill, cliccate sul conto e, successivamente, digitate il numero di crediti che dovete all'hotel, naturalmente dopo aver ordinato il cavale.

4 Andate al Cheap Hotel dove vi sarà consegnato il cavale, collegatevi al PAX e ritirate i vostri 10.000 crediti; per tutto il resto della giornata non passate davanti al Matrix Restaurant, pena l'arresto immediato.

5 Recatevi da Crazy Edo per consegnare il cavale: riceverete in cambio il Comlink 2.0. Ev-

taile di fare acquisti da Edo, sono più bassi i prezzi da Asano.

6 Tornate al Cheap Hotel e con il Comlink 2.0. Collegatevi con i Panther Moderns e prendete il Comlink 4.0. Collegatevi con l'Eastern Seaborg e prendete il Comlink 5.0. Infine collegatevi con l'Hosaka, selezionando Upload Software e Comlink 6.0: riceverete 7.500 crediti, immediatamente dopo cancellate uno degli impiegati e mettetevi al suo posto: diverrete, ufficialmente, impiegato dell'Hosaka e riceverete così 10.000 crediti a settimana.

7 Ora, se è trascorso un giorno (cioè se è l'11/07/58), recatevi al limite della zona High Tech e dite che siete dipendenti dell'Hosaka: riceverete altri 10.000 crediti. A questo punto dovrete avere più o meno 29.000 crediti che potete incrementare vendendo parti del vostro corpo.

8 Con il denaro che avete guadagnato, andate da Asano. Insultate Crazy Edo e vedrete come per magia i prezzi "abbassarsi": ora comprate un Cyberdek (vi consiglio il Ninja 5000 in quanto ha le stesse prestazioni del Cyberspace VII e costa meno).

9 Ora siete pronti per entrare nel Cyberspace ma prima andate da Finn (Metro Holografia) e comprate lo Skill Ice Breaking e il software Dnn 1.0: scoprirete ben presto che è molto più potente di altri software - e prendete delle banche dati, più software. Entrate nel Cyberspace dal Cheap Hotel e abbordate subito l'ice del Panther Modern D.B. (per sapere contro chi state combattendo usate il Probe 3.0) e prendete gran quantità di "Thunderhead". Se non avete intenzione di morire non colle-

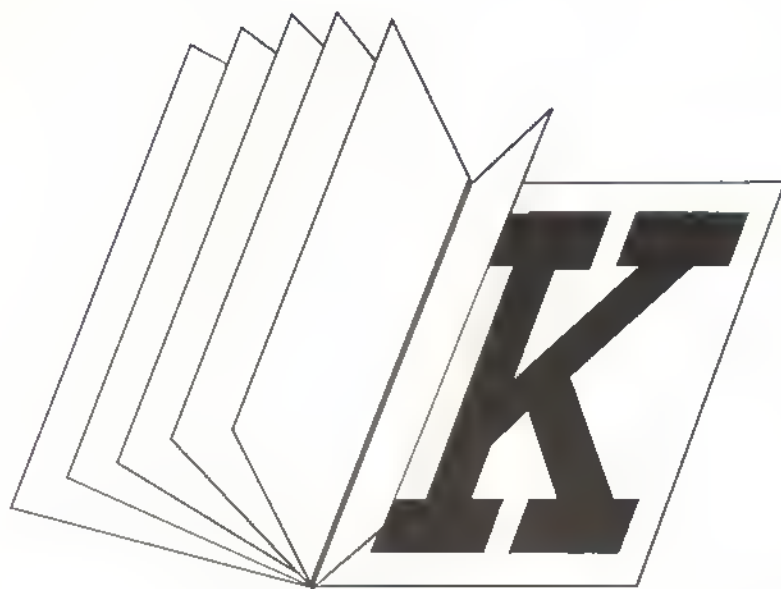
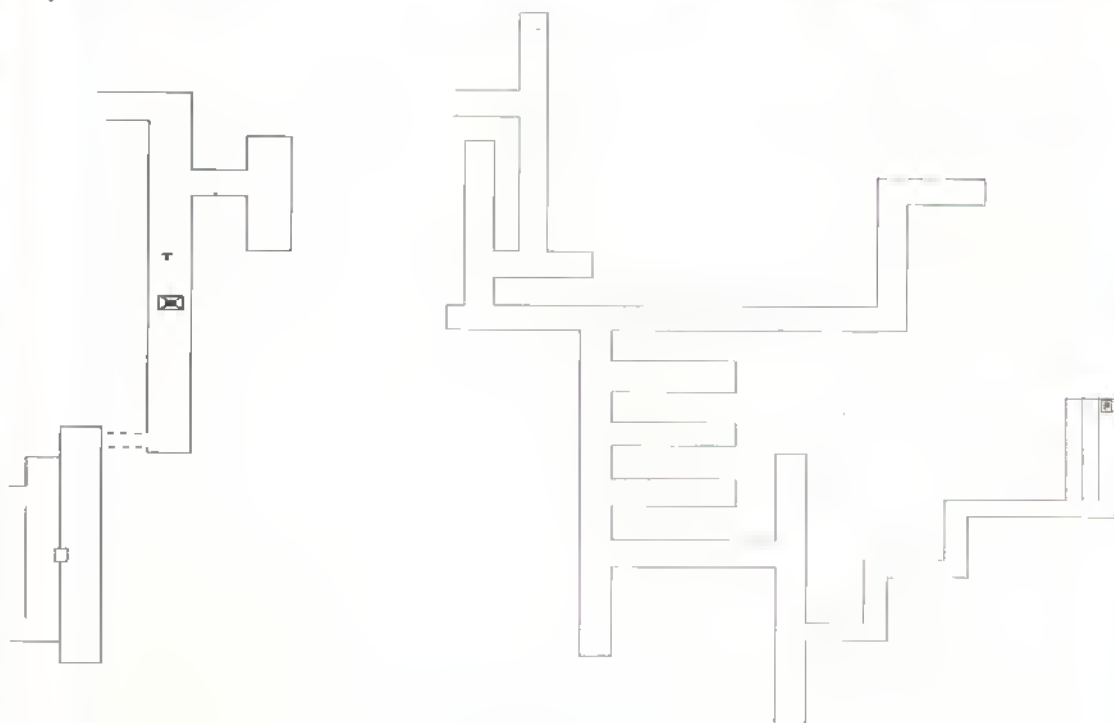
gatevi (nel Cyberspace) con la Wordchess Federation e con lo Psicologo poiché incontrerete le terribili "Artificial Intelligence".

10 Dopo esservi un po' impraticcati, potete entrare nel Cyberspace attraverso il Gentleman Loser.

11 Se andate da Finn e gli chiedete l'"Holy Joy-stick", portatelo alla casa di Pong e dandoglielo (Give Item), riceverete in cambio gli Skills "Zen" e "Sophistry".

CODICI

Organizzazione	Link	Password(s)
Cheap Hotel	Cheapo	Guest - Cockroach
Regular Fellows	Regfellow	Visitor
Consumer Review	Consumerrev	Review
Asano Computing	Asanoconip	Cuslortier - Vendor's
World Chess Fed	Worldchess	Novice - Member
Panther Moderns	Chaos	Mainline - Permafrost
Psychology	Phycho	Babylon
Hitachi	Hitachi Bio	Genesplace - Biotech
Cyberspace Gp	Freematrix	CFM
Taxpayer	IRS	Taxinfo - Audit
Tactical Police	Keisatsu	Warrants - Supertac
Fuji	Fuji	Romcards - Uchikatsu
Software Enforce	Softencodex	sheegidipo
Hosaka	Hosaka Corp	Husabond - Fungeki
Bank of Z	Bozobank	No password
Freematrix	CFM	Freematrix
Eastern Seaborg	East Seaborg	Long Island
Musabon	Musabond	Subaru
Gentleman Loser	Loser	Wilson - Loser
SEA	Setten	Permafrost
Bank G.	Bankgemen	Eintritt - Verbotten
Tozoku	Yazuka	Yak
NASA	Voyager	Apollo



PER LA PUBBLICITA' SU K

L.T.AVANTGARDE ☎ 02-2423547

ROBOCOP

Cribbio! Sembra che l'ultimo listato per Robocop per C64 non funzioni oltre il primo livello. Per ovviare al problema, ecco qui un listato perfettamente funzionante che permette al poliziotto metallico di scatenarsi fino al settimo livello (che potrebbe però presentare alcuni problemi - siete stati avvertiti).

Copiatelo, dategli il RUN e caricate Robocop dal registratore.

```
10 FOR X=348 TO 439:READY: C=C+Y:POKE X,Y:NEXT
20 IF C=11644 THEN SYS 348
30 PRINT 'ERRORE NEL DATA'
40 DATA 169, 128, 133, 157, 32, 86, 245, 169, 32, 141, 84, 3
50 DATA 169, 118, 141, 85, 3, 169, 1, 141, 86, 3, 96, 72
60 DATA 77, 80, 72, 169, 96, 141, 147, 172, 141, 104, 173, 169
70 DATA 142, 141, 243, 246, 169, 1, 141, 244, 246, 104, 173, 32
80 DATA 208, 96, 169, 62, 141, 39, 142, 169, 185, 141, 40, 142
90 DATA 169, 96, 141, 110, 176, 141, 36, 177, 169, 173, 141, 169
100 DATA 185, 169, 1, 141, 170, 185, 76, 0, 128, 169, 96, 141
110 DATA 221, 167, 141, 164, 168, 76, 0, 128
```

■ The Master Hacker

INCREDIBLE SHRINKING SPHERE

Come se le bellissime mappe che abbiamo pubblicato su K5 non fossero sufficienti, i possessori di C64 possono ora giocare ISS, se vogliono, con vite e tutto il resto infinite.

Le linee dalla 80 alla 100 sono facoltative: la 80 vi dà vite infinite, la 90 munizioni infinite e la 100 uno schermo immediato ed inesauribile. Copiate tutte le altre linee, date il RUN e caricate ISS dal registratore.

```
40 POKE X,Y:X=X+1:GOTO 30
50 DATA 169, 128, 133, 157, 32, 86, 245, 169, 33, 141, 242, 2
60 DATA 169, 2, 141, 243, 2, 96, 72, 77, 80, 169, 46, 141
70 DATA 20, 5, 169, 2, 141, 21, 5, 76, 0, 4
80 DATA 169, 173, 141, 102, 153
90 DATA 169, 165, 141, 138, 160
100 DATA 169, 165, 141, 145, 154, 141, 0, 160, 169, 1, 133, 81
110 DATA 76, 9, 128, 256
```

■ The Master Hacker

```
10 X=524
20 READY IF Y<>256 THEN 50
30 SYS 524
```

Non c'è dubbio che ci siano tantissimi utenti Spectrum che digrignano i denti giocando e questo difficilissimo sparatutto. Mettete in pausa il gioco (con il tasto BREAK non con lo SHIFT come dice il manuale d'istruzioni!) e premete assieme i tasti 'T', 'Y' e 'V'. Ora è più facile, no?



TVSF: LA GABOLA

Per tutti gli utenti Amiga senza scrupoli che non hanno tempo per affinare la propria tecnica di gioco, ecco un listato che permette di cambiare a piacimento le caratteristiche dei singoli giocatori.

Copiate il listato e registratelo sul REEL 2 (a questo punto, ricordiamo che K non si assume alcuna responsabilità per gli eventuali danni subiti dai dischi originali a causa di questa gabola - è tutto a vostro rischio). Ora l'elenco partite così da consentire la modifica dei dati sul disco.

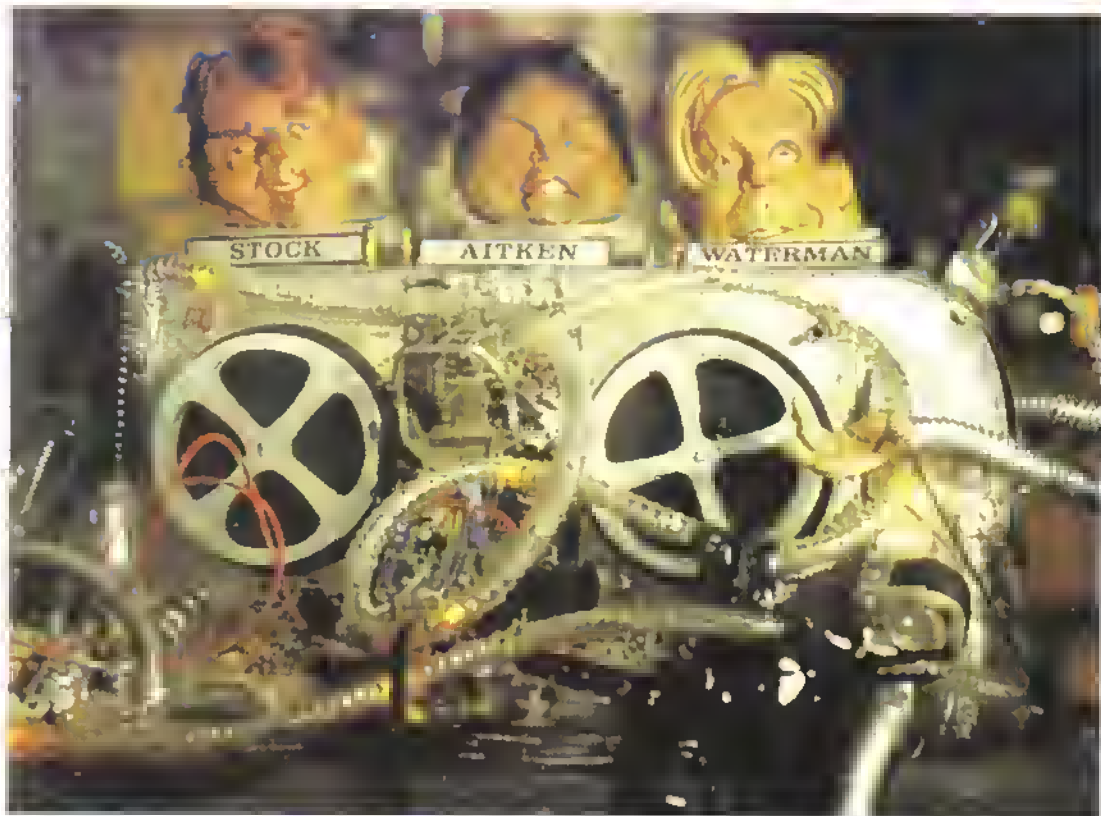
NOTA: Per cambiare Anaheim, la prima lettera del nome del Quarterback deve essere sostituita con delle virgolette (!) (Non chiedetevi il perché, l'elenco è basta).

```
CLEAR ,1024: CLEAR ,90000&
DIM NNS(18), AT(18,4)
STAR.OPEN 'DFO:STAT/TDAT' FOR INPUT AS 1
AS=INPUT$(LDF(11,1):CLOSE 1
PT1:CLS:INPUT 'QUAL È IL NOME DEL TUO QUARTERBACK?':NAMS
PRINT 'ATTENDERE...':FOR I=1 TO LEN(AS)
IF ASC(MID$(AS,I,1))<>ASC(MID$(NAMS,1,1)) THEN GOTO PT1A
FLAG=0:FOR J=1 TO LEN(NAMS)
IF ASC(MID$(AS,I+J-1,1))=ASC(MID$(NAMS,J,1)) THEN FLAG=FLAG+1
NEXT J:IF FLAG<=>LEN(NAMS) THEN GOTO PT1A ELSE GOTO PT2
PT1A:NEXT I:PRINT 'QUARTERBACK NON TROVATO - PROVA DI NUOVO.'
WHILE INKEY$=""WEND:GOTO PT1
PT2:FOR J=1 TO 18:SST=1+(J-1)*25:NNS(J)=MID$(AS,SST,1):NEXT J
FOR J=1 TO 4:FOR K=1 TO 18:SST=1+450+(J-1)*18+(K-1)
AT(K,J)=ASC(MID$(AS,SST,1)):NEXT K:NEXT J
PT3:CLS:LOCATE 1,13:PRINT 'NAME':LOCATE 1,37:PRINT 'SPEED'
LOCATE 1,47:PRINT 'STRENGTH':LOCATE 1,57:PRINT 'HANDS'
LOCATE 1,67:PRINT 'ABILITY'
FOR J=1 TO 16:LOCATE J+2,1:PRINT J:LOCATE J+2,5:PRINT '':NNS(J)
LOCATE J+2,40:PRINT AT(J,1):LOCATE J+2,50:PRINT AT(J,2)
LOCATE J+2,60:PRINT AT(J,3):LOCATE J+2,70:PRINT AT(J,4):PRINT:NEXT J
INPUT 'C'change, (S'ave or Q'uit):QS
IF QS<>'C' AND QS<>'S' AND QS<>'Q' THEN GOTO PT3
IF QS='S' THEN GOTO PT4
IF QS='Q' THEN GOTO PT1
INPUT 'Qual è il numero del giocatore da cambiare?':NNU
INPUT 'Che attributo vuoi cambiare? (speed=1, strength=2, etc.):AAT
INPUT 'In che cosa vuoi cambiarlo? (1-81)':NUA
AT(NNU,AAT)=NUA:GOTO PT3
PT4 BS=BS+MID$(AS,2,1)+450-1-1)
FOR J=1 TO 4:FOR K=1 TO 18:BS=BS+CHR$(AT(K,J)):NEXT K:NEXT J
BS=BS+RIGHT$(AS,LEN(AS)-450+1)+72-111
OPEN 'DFO:STAT/TDAT' FOR OUTPUT AS 1:WRITE #1,BS:CLOSE 1:GOTO STAR
```

Il mega inserto di questo numero è stato possibile grazie ai numerosi trucchi, mappe e consigli giunti in redazione. Ricordiamo l'indirizzo di K: via Aoste, 2 20155 MILANO, il numero di telefono 02 33100413 e di fax 33104726 (se proprio volete esagerare). Anche questo mese la redazione di K mette in palio e suo insindacabile giudizio un premio al miglior trucco del mese. Il premio consiste in un videogioco offerto dal servizio di vendita per corrispondenza LAGO SOFT MAIL. (In caso di vincita contattare la redazione)

MUSIC

★ Nell'ultima serie della trasmissione TV "Spitting Image" è apparso il trio di produttori Stock, Aitken e Waterman con una macchina avente una leva la quale può essere posizionata su Kylie, Rick (Astley) o Bananarama. Ironicamente questo non si allontana molto dalla realtà. La macchina in questione è, infatti, un sequencer ed è di questa parte del sistema musicale che ci occupiamo questo mese.



UNA SEQUENZA DI EVENTI

Ogni strumento equipaggiato di MIDI emette informazioni che riguardano le note suonate ovvero: quanto sono lunghe, quando nello stesso tempo, dati come volume, pitch-bend, ecc e quando utilizzarli. Gli strumenti più costosi possono anche trasmettere informazioni sulla dinamica e la pressione a cui ogni tasto è soggetto. Se state usando una batteria elettronica, c'è anche la pulsazione di clock che viene trasmessa in relazione alla velocità base a cui state suonando. Ora, così come sono in grado di emettere questi dati, gli strumenti MIDI possono anche rispondere alle stesse informazioni; il MIDI è, in pratica, uno standard comune come l'ASCII è per le stampanti. Inserendo un computer nella catena avrete uno strumento in grado di ricordare e manipolare questi dati e di trasmetterli. Questo è il primo principio generale dei sequencer: immagazzina dati, k

Seguendo la mostruosa panoramica del mese scorso sulle cose musicali, continuiamo sulla linea dell'erudizione istantanea e, in altre parole, si comincia così. In ognuno dei prossimi numeri andremo a scoprire un'applicazione particolare dei computer in campo musicale, partendo dalle basi per capire come funziona e cosa fa. Se poi non siete o non vi ritenete dei pivelli, forse troverete delle informazioni interessanti e qualche trucco professionale da accattare. Se poi siete voi a scoprire qualcosa di buono non fate gli omertosi e passate al pueblo il risultato del vostro strizzamento.

manipola e quando gli viene richiesto lo trasmette. Il grado di elaborazione di cui è capace dipende moltissimo dal software.

Questo è quello che succede con il più semplice dei sequencer. Mettete la macchina su "record", suonate ciò che vi sgorga dal cuore, e mandatelo in "playback".

Quello che state ascoltando è il vostro sintetizzatore che suona esattamente le stesse note che avete suonato con la stessa velocità. Può darsi che abbiate sbagliato una nota o due, Mannaggia! Quello che vi serve per sistemarle è un sequencer più sviluppato, uno di quelli che vi per-

mettono di vedere in qualche modo le note suonate e di trovare quelle sbagliate.

Ma vi sento gridare "Non so leggere la musica". Che vi frega? I sequencer hanno sviluppato tre sistemi di visualizzazione delle note. Il più tedioso è una lista numerica completa di "eventi" (sono chiamate così le note), così come si sono succeduti; normalmente sono identificate dal numero di battuta e di quanto, in modo che possiate trovarle. Fate scorrere la lista di note finché non trovate quella scelta e molto semplicemente, evidenziatela e cancellatela o modificatele. Funzionale ma lungo, il secondo display più sofisticato, accoppia a questi dati una rappresentazione grafica delle note, in termini di lunghezza e in alcuni casi di tono. Lo sceremo può assumere forme diverse secondo il design del programma. Per voi come utilizzatori finali, l'importante è che la cosa

abbia senso. Dovrebbe essere immediatamente ovvio se una nota è alta o bassa, lunga o corta e dovrete essere in grado di saltare alla nota sospetta, ascoltarla e decidere se tenerla, congedarla o cancellarla. Il terzo metodo utilizza la notazione musicale tradizionale. E' un sistema di editing veramente veloce ma solo se sapele leggere la musica.

Bene, così avete sistemato le note sbagliate ma cosa succede per quelle che non avete eseguito al tempo giusto? Come è possibile correggerle o cancellarle, potete anche, per raggiungere il vostro scopo, cambiare loro la posizione sia utilizzando il mouse spostandole così all'interno della rappresentazione grafica o del pentagramma, oppure inserendo numericamente la posizione corretta. Ma spesso, soprattutto se siete un pò scassati come esecutori, questo lavoro può diventare una vera palla. Quello che vi serve per facilitarvi le cose è una funzione di "quantize". Questa riporta l'intera parte, o una sua frazione, a posizioni quantizzate in base ad un valore di lunghezza delle note predefinito. Per far quadrare il tutto la quantizzazione deve avvenire a partire dal valore della nota più corta. I programmi migliori vi permettono di ritornare ai valori iniziali, in modo che qualsiasi operazione di editing si svolga in maniera non distruttiva. I programmi snpei-solisticali possono ordinare la quantizzazione senza bisogno di entrare nelle pagine di editing: quantizzano per voi esaminando i dati registrati e

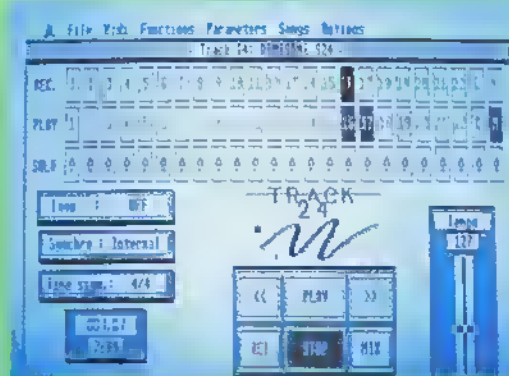
TRACK 24

★ ST, Soundbits Software distribuito da Midware

Questa storia non è male. Per il notevole prezzo di £150000 (no potete acquistare un sequencer ben progettato che, come dice il nome stesso, lavora su 24 tracce. All'interno di queste tracce potete fare tutto quello che si può fare con un sequencer e il bello di ognuna funzione è di essere logica e di essere stata pensata per contribuire ad un uso complessivo veramente "friendly".

Lo schermo principale presenta le tracce distribuite in orizzontale sulla parte superiore dello schermo. Quando vengono evidenziate diventano attive e il loro status, riproduzione, registrazione o solo, viene ugualmente evidenziato. Solo, per capirci, è un sistema adatto ad ascoltare una traccia senza dover spegnere tutte le altre, utile per andarsi a cercare gli errori.

Come ormai è tradizione, le icone dei controlli di registrazione, riproduzione, avanzamento veloce e arretramento hanno la forma dei tasti di un registratore a cassette e li potete premere sia con il mouse che con la tastiera (attenuata, comoda soprattutto se avete le



Lo schermo principale del sequencer Track 24 sull'Atari ST. Notate le varie icone tipo registratore a cassette.

mani occupate con synth o altro. Tutte le altre opzioni sono su menu a discesa.

Track 24 ha una possibilità pres-

soche unica. Le tracce 23 e 24 sono dedicate rispettivamente alla registrazione di melodia e accompagnamento. Quella di melodia è una traccia

quando sentite che la parte è a posto potete fissarla definitivamente.

La quantizzazione non è solamente utilizzata per far quadrare le note. Infatti questa si sta diventando un'area in crescita in molti sequencer, allargandosi fino a

regolare il valore dinamico e rendere più realistico il suono, inserendo note fisse lutali per le batterie elettroniche), inserendo un valore di tempo fisso per tutte le note e anche inserendo una piccola percentuale d'errore, "umanizzando" così la traccia.

A questo punto, dovreste aver realizzato che un sequencer per un musicista è come un wordprocessor per uno scrittore. I sequencer hanno anche la capacità di copiare e ripetere qualsiasi parte della musica che gli è stata buttata dentro. E inoltre possibile scrivere un pezzo in un certo numero di sezioni separate che vengono copiate e ripetute finché, concatenata tra di loro, non formano una canzone. Il lavoro iniziale viene fatto in genere utilizzando un sintetizzatore e una batteria elettronica; quest'ultima viene collegata in sincrono, come "schivo", al sequencer e programmata per suonare seguendo lo stesso tempo del brano e non il suo clock interno. Dopo aver preparato le sezioni di base, diventa semplice copiarle nelle battute appropriate e ripetere il numero di volte desiderato; giusto per evitare che il pezzo diventi monotono, potete inserire un paio di trasposizioni per ogni ripetizione.

Nel brano finale ci potranno essere naturalmente più di un sintetizzatore o di una linea ritmica di batteria. Il linguaggio MIDI prevede che fino a sedici canali separati di informazioni possano viaggiare allo stesso tempo e tutti i sequencer sono in grado di distinguere tra questi canali. Inizialmente questo potrà creare un po' di confusione perché il programma si presenta sullo schermo diviso in tracce di registrazione e la MIDI trasmette sui canali. La ragione è che il termine traccia è

THE WADDINGTON SEQUENCER

★ ST, Pubblico Dominio

Ancora più in là della fascia di mercato più economica, c'è un sequencer di ottima qualità/prezzo, scritto da Geoff Waddington che sta ad Ontario in Canada. Può registrare fino a 32 tracce ed ha un'aspetto molto professionale, con le tracce sulla metà sin-

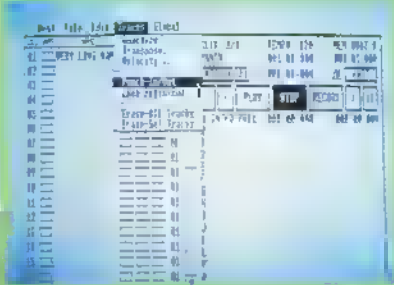
istra dello schermo e la parte destra divisa con le funzioni di controllo sopra e le sezioni del brano definite dall'utilizzatore sotto. Ha buone possibilità di quantizzare e copia, anche se è possibile copiare "in avanti" solo sulla stessa traccia. Comprende

punch in e out, sensibilità alla dinamica, solo, sincronizzazione interna ed esterna e i controlli seguono la consuetudine delle icone tipo registratore a cassette. L'unica critica è sull'editing di traccia, che non esiste, e sulla mancanza delle battute a vuoto (servono

per prendere il ritmo e per prepararsi alla registrazione), per cui le prime due battute risultano sempre vuote e quando quantizzate non potete recuperarle. Inoltre il fatto che non si possa copiare da traccia a traccia può essere la rovina di molte buone idee. Ma come introduzione al mondo dei sequencer a prezzi ridotti (mentre bassi è sicuramente imbatibile. All'interno del disco c'è anche un documento "read me" che vi guida passo a passo all'uso del sequencer. Il problema è la reperibilità in Italia, nel senso che non esistono società che trattino programmi di pubblico dominio ma ve lo potete fare arrivare dall'Inghilterra con una spesa massima di 7-8 mila lire.

CONTATTARE

Floppyshop ST 0224 691824
Soltville 0705 266509
Goodman PDL 0782 69182



Waddington Sequencer per l'ATari ST dispone di una utile funzione di Punch In e Out.

SEQUENCING PER GLI ALTRI COMPUTER

Esistono, naturalmente, dei sequencer per molti computer. L'ST offre la migliore scelta perché ha l'interfaccia MIDI incorporata. Questo significa che tutto il software deve essere compatibile e c'è molto software di pubblico dominio che non costa niente. Tutte le altre macchine richiedono

monofonica a garantire una "nota" melodica anche al più esitante. La presenza di quella d'accompagnamento vi permette di inserire gli accordi toccando il suo nome e tenendo o un battente ritmico. Potete far questo anche in un altro modo: suonando una singola nota ad esempio DO per un paio di battute quando volete il "croma" come lo riconoscerà come un accordo e DO. Se mettere insieme gli accordi quasi non è il vostro forte, questa è l'ottima opportunità. Su avete un po' familiarità con le "fastidiose" tastiere che hanno invaso il mercato. Il certo della traccia d'accompagnamento non dovrebbe esservi nuovo.

Per il resto il programma, a parte qualche ricorrenza, ha tutte le funzioni che potreste aspettarvi accoppiate al vantaggio di essere molto semplice da usare: non vi fa scappare la vista con troppi dati e opzioni. Può espletare le usuali funzioni MIDI che sono selezionabili e registrabili da un mixer utilizzato dal synth, il peggio "MIDI Dump". Inoltre esiste una "buona funzione interattiva mix" simultaneamente inaffiorabile in software a questo prezzo.

Quando in riproduzione la registrazione, avendo selezionato la summa delle funzioni e tutti i cambiamenti effettuati, cambi di tempo, traccia attiva o passiva, ecc. vengono registrati su

un'altra traccia. Quando poi la suonate o veramente vita al brano: pause e grandi finali saranno semplicissimi.

L'unica vera critica riguarda l'editing che utilizza la notazione ritmica e non rende il programma accessibile a tutti. La visualizzazione è monofonica: una nota per volta, in altre parole se avete suonato un accordo potete immergervi nei vari livelli in ordine discendente per corteggiare la parte giusta. Non è il massimo della vita. Il programma ha anche su la funzione di contenimento che è "song", più possibilità di copia molto semplice e altri particolari che non fanno una struttura interessante.

	ST	AMIGA	GPC	SPEC	64	PC
Costo dell'interfaccia	L0	L90+	L120+	L170+	L170+	L220+
Compatibilità	S	S	N	N	N	N
Software disponibile più economico	L110	L110	L80	L25	L35	L180
Disponibilità	buona	buona	scarsa	solo usato	solo usato	buona

* Non più in commercio.
N.B. i prezzi vanno moltiplicati per 1000

stato iniziato dal mondo della registrazione multitraccia su nastri. Quindi avrete una traccia per il basso, una per l'accompagnamento, una per la melodia, ecc.

Il sequencer vi permette di identificarle con un nome in modo da non incasinare durante il lavoro. Ogni traccia viene assegnata ad un canale MIDI per trasmettere i dati registrati che verranno catturati dallo strumento programmato per "ascoltare" quei canali. Vi accorgete che i sequencer dispongono di più tracce di quanti siano i canali MIDI. In questo modo avrete spazio per aggiungere nuove sezioni da introdurre nel brano o di costruire varie parti e di suonarle tutte insieme sullo stesso strumento. Se dovessero marcarvi tracce per continuare il lavoro potrete mischiare quelle ricreate allo stesso canale MIDI in una sola a differenza della tradizionale registrazione su nastro magnetico non c'è perdita di qualità sonora in quanto la miscela viene suonata "dal vivo" dal sequencer.

C'è spesso una funzione punch in/out che serve per inserire alcune battute nella parte che avete già registrato e mettendola in riproduzione il sequencer, arrivato nell'area specificata all'opera e disattiverà automaticamente la registrazione. Per far pratica potete mettere in loop la sezione incriminata e avere il piacere di riascoltarla all'infinito. Anche con ritardi d'aver trovato la sovrapposizione giusta. Un buon sequencer può anche ricordare ogni cambio di timbro voi fac-

ciate, diciamo che intendete cambiare il suono di uno strumento dal pianoforte ad una tromba per otto battute e poi di nuovo al pianoforte. Il sequencer può ricordarci il cambio di timbro così come l'avevo registrato perché viene trasmesso come parte dei dati MIDI e riconoscerlo come cambio di programma.

È chiaro che alla fine di una dura sessione di registrazione dovete poter salvare il risultato dei vostri sbalimenti. Molti sequencer vi danno la possibilità di salvare l'intero brano o parti individuali del brano stesso, nel caso vogliate rutilizzare una parte di battute per un altro pezzo, come se fosse un marchio di fabbrica.

Insomma, un sequencer rappresenta gran parte del necessario di un musicista moderno come penna d'oca e pennagramma lo erano per Bach. Il vantaggio per il non musicista è che può immediatamente risistemare quello che ha suonato e trasformarlo in un brano finito. Loro vi danno le possibilità, voi ci dovete mettere l'ispirazione.

un'interfaccia. Dal tipo di macchina usata dipendono prezzo e compatibilità, visto che i programmi creati dalle software house musicali per un'interfaccia non sempre girano su un'altra. Questo è un fattore che ha contribuito al prepensionamento di alcune di esse.

Ricordate che con tutte le macchine eccetto l'ST dovete sommare il costo di una interfaccia compatibile al prezzo del software. Per il G64 e lo Spectrum è possibile trovare un package completo scorrendo le inserzioni di software di seconda mano.

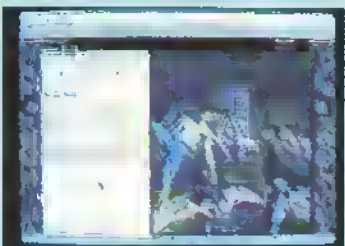
NEL PROSSIMO NUMERO daremo un'occhiata ad alcuni programmi di editing di timbri per sintetizzatori. Gli economisti che costano, facendo un giro all'interno della Programmazione del synth o parleremo anche del microfono MIDI.

ADVEN

SHOGUN

Pieno di promesse orientali?

MENTRE Marc Blank era alle prese con Journey, Dave Lebling (nolo per *Lurking Horror*) stava cercando di ristabilire la posizione di leader della Infocom nel campo della narrazione di storie. Si può discutere il fatto che quella posizione fosse mai stata persa, ma è vero che le semplici avventure grafico-testuali non hanno avuto grande successo sul



Shogun su Macintosh. Avventurandovi sotto il ponte trovate la ciurma che sta godendosi il meritato riposo.

mercato ultimamente, indipendentemente da chi lo produceva.

Secondo Rob Sears, un pezzo grosso della Infocom, l'adattamento di *Shogun* aveva due priorità: autenticità e un parser migliore. Come tutti i nostri prodotti, è stata una questione di combinare la trama con l'eccezionale tecnica.

Con una o due eccezioni, la copia di pre-produzione di *Shogun* che abbiamo visto certamente ha una buona impressione in tutti i sensi. Ha una grafica eccellente, un ottimo parser e, in parte grazie a James Clavel, una trama

superba. Naufragati sulle coste del Giappone ai tempi dei primi commercianti con l'occidente, acquistate progressivamente fama e fortuna in una nuova società, aspirando al prestigioso rango di *Shogun*.

Il gioco ha una grafica superba nella versione per Apple Macintosh (la sola versione che abbiamo visto finora) e il testo, naturalmente, è impeccabile. La disposizione dello schermo è più flessibile che nei primi giochi della Infocom e consente di visualizzare indicatori sintetici di dati importanti per il gioco. Per esempio, durante l'uragano all'inizio del gioco, siete in grado di capire la direzione del vento e della nave, ovvero informazioni di importanza vitale per risolvere almeno un'impresa importante.

Il parser è sicuramente migliorato. Potete rivolgervi a gruppi di persone e comunicare senza problemi in modi diversi. Nonostante sia terato a lucido, è cascato un paio di volte nelle sequenze iniziali, una volta lasciando che qualcosa che era legato al ponte si spostasse e un'altra rifiutando cocciutamente di riconoscere la presenza delle vele: strano, perché pochi attimi prima erano state latte a pezzi e dovevano essere riparate.

Non è una buona idea dare un giudizio definitivo di un gioco come *Shogun* sulla base di una copia di pre-produzione, quindi non ce la sentiamo di sbilanciarci fino a che non riceveremo il prodotto finito. Tuttavia, sembra che questo titolo abbia una storia più che buona capace di attirare gli avventurieri più impegnati. Resta da vedere se, dopo le invasioni di RPG e strategia, ci siano ancora in giro avventurieri grafico-testuali.

METTERE le mani sulla prima copia italiana di Journey è stata una delle esperienze più entusiasmanti dell'ultimo anno. Si diceva che questo titolo sarebbe stato una delle teste di ponte con cui la Infocom conquistare il nuovo mondo dell'avventura degli anni '90. Per avere successo deve avere buona grafica (obiettivo: *Magnetic Scrolls*), possibilità di co-soluzione di un gruppo (obiettivo: *Ultima V*), buon



Controllo del personaggio (obiettivo: Level 9) e una storia straordinariamente avvincente (obiettivo: tutti).

Nel tipico stile della Infocom, tuttavia, la società ha realizzato un prodotto che riesce ad eludere con successo queste questioni, offrendo qualcosa di completamente diverso e inaspettato. Journey non è affatto un RPG, e nemmeno una tradizionale avventura grafico-testuale. Infatti - e aspettato a farvi venire un coccolone - il gioco al quale assomiglia di più è probabilmente un vecchio titolo del Level 9... tutti di Tamburo... *Adrian Mole*.

Lo scenario è semplice, ma è sostenuto per tutto il gioco da un copioso testo che è del solito standard, sempre impeccabile, della Infocom. Il raccolto è andato male e il vostro piccolo gruppo, composto da voi (un apprendista mercante di generi alimentari), da Beigon il carpentiere, Praxix lo stregone e Esher il mago, parte per cercare l'aiuto di un mago, da tempo scomparso, di nome Astrix.

Il gioco è estremamente insolito e molto semplice da farci la mano. C'è una piccola finestra che mostra i nomi dei personaggi e di fianco,



Prima di partire con la guida agli RPG (vedi pagine seguenti) abbiamo giusto lo spazio per due anteprime

TURES

JOURNEY

Non proprio un RPG, non proprio un'avventura...

su tre colonne, fino a tre comandi che si riferiscono ad ogni personaggio. In ogni momento potete cliccare su uno di questi comandi per attivarlo.

Per esempio, Praxix potrebbe essere allineato con il comando EXAMINE. Cliccando sul comando appaiono, nella seconda colonna, i nomi di due oggetti sui quali si può applicare il

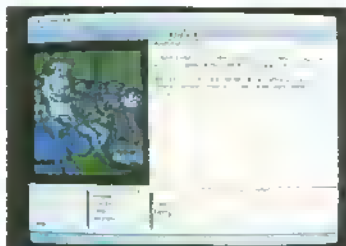
potrebbe causarvi molti guai, e il programma non vi darà un'altra opportunità. Questo diventa fondamentale in seguito, quando cercate di orientarvi in un labirinto: potete guardare la mappa una volta sola e non potete tornare indietro ogni volta che fate una mossa sbagliata. Assolutamente obbligatori molti salvataggi.

La caratteristica unica del gioco, tuttavia, è il

viaggi. Per esempio, potreste dare il comando EXAMINE POACH e si materializzerà un nuovo paragrafo, che potrebbe essere così: "Praxix decise improvvisamente che era venuto il momento di guardare nella sua borsa. Rimase sorpreso nel vedere che gli era rimasta poca essenza d'acqua, appena sufficiente per un solo incantesimo..." e via dicendo. Come per tutti i giochi Infocom, la trama della storia può essere stampata su carta per una lettura successiva.

Il combattimento nel gioco è abbastanza immediato, ma con buone descrizioni testuali. Ci sono pochissime opzioni, ma a volte vi viene data la possibilità di dividere il vostro gruppo per attaccare il nemico alle spalle. La magia è basata sui quattro elementi - Terra, Aria, Fuoco e Acqua - che devono essere raccolti tutte le volte che ne avete la possibilità, nel caso contrario Praxix perderà il suo potere. Alcuni enigmi comportano un uso abbastanza complesso e collegato di diversi incantesimi per raggiungere l'effetto desiderato.

L'atmosfera del gioco assomiglia in modo straordinario (e forse intenzionale) a *The Hobbit*, tanto che sarete persino rapiti dagli orchi sulle montagne. Nonostante le limitazioni del sistema di comando, l'impeccabile abilità della Infocom nel narrare una storia risulta in tutto il gioco. Non credo però che *Journey* possa essere il gioco che riporterà la Infocom al vertice. Il sistema che hanno sviluppato - a patto che riescano a renderlo più flessibile e a migliorare lo sviluppo dei personaggi - potrebbe però riuscirci. Lo spero, nel loro interesse. Restate attenti delle valutazioni finali e dei dettagli sui vari formati non appena riceveremo le copie di produzione.



Journey sul Macintosh. Conversando con degli stranieri in una taverna per carpire informazioni.

comando. Cliccate su "Pouch", ad esempio, e appare (nella finestra della storia) una descrizione della borsa di Praxix (in cui bene i suoi ingredienti magici).

Avele a disposizione un allettante miscela di comandi moderni e insoliti. Uno dei più utili è l'opzione TELL STORY, per il quale un personaggio si lancia in una discussione (di solito lunga) su alcune caratteristiche del mondo del gioco. Poi c'è SCOUT, che manda in avanscoperta un solo membro del gruppo - che a volte non ritorna più - e molti altri ancora.

Questo metodo dà la possibilità al programma di cambiare i comandi disponibili in ogni momento, dando all'avventura una flessibilità che non hanno in genere gli RPG, che tendono ad avere una piccola scelta di comandi prefissati. D'altra parte, non è così flessibile come le normali avventure testuali, il che significa che si non spreca del tempo a chiedersi che cosa fare. L'elenco delle possibilità disponibili è sempre di fronte a voi.

Dall'altro canto, il sistema non vi permette ripensamenti. Davanti a dei nani bellicosi, cliccate su NO quando vi chiedono di accompagnarvi,



Questo personaggio dall'aspetto un po' losco vuole offrirvi i suoi servizi. Accettata o no?

modo in cui la storia viene raccontata. Ogni volta che date un comando, l'azione viene narrata con una prosa piacevole nella finestra della storia, il cui contenuto e il diario che voi (come cronista della spedizione) avete scritto durante i vostri

La somiglianza con Adrian Mole diventa evidente dopo pochi attimi di gioco. Proprio per il modo in cui vengono presentati i comandi in Journey, essi diventano essenzialmente scelte da effettuare in ciascuna situazione. Da queste scelte dipende quel che viene dopo e spesso la strada che prenderete. In generale, ad esempio, non potete decidere dove andate se non in termini di

PROCEED o (a volte) GO BACK. Decidere di LOOK AROUND, potrebbe portare l'intero gruppo da tutt'altra parte senza possibilità di tornare alla localizzazione precedente (a meno che non ricominciate da capo o ricerchiate dal primo precedentemente salvato).

Questo significa che l'effettiva durata del gioco non è necessariamente molto lunga. Potrebbe succedere

che stiate giocando da venti minuti quando vi accorgete di essere arrivati ad un punto morto e di non potere andare avanti. A questo punto il gioco vi offre un aiuto (avreste dovuto esaminare il cadavere? avreste dovuto essere così scortese con i nani? e altre cose del genere) e poi dove o ricominciate da capo o ripartite dall'ultimo punto salvato.



Ecco finalmente la prima guida ragionata e approfondita in tre parti del software RPG. K esamina quello che c'è in circolazione e scopre che non è tutto oro quel che luccica.

VECCHI E FAMOSI... O SOLO VECCHI?

LA K-GUIDA AGLI RPG - PARTE

Tutti sognano il gioco... Sapete cosa intendiamo dire, il mega-programma che viene dallo spazio, scivola dentro il vostro drive e offre megabyte dopo megabyte di grafica e così tanta giocabilità da lasciarvi senza fiato per il resto della vostra vita? Il problema è: esiste o esisterà mai?

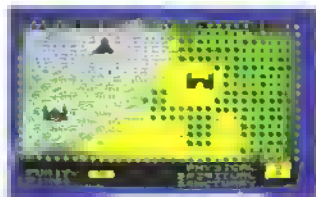
Freid probabilmente aveva un nome per questa sindrome, ma oggi c'è molta gente (alcuni potrebbero chiamarli balordi irra fasciamci stare) che afferma che questa leggendaria mega-avventura è già sugli scaffali del vostro negozio di software. Infatti, ce n'è più di uno, dicono. Il loro nome è RPG.

Nei prossimi numeri di K esamineremo da vicino gli RPG o giochi di ruolo. Sono davvero meglio del sesso? Offrono veramente dei giochi che li tengono incollati al computer per settimane intere? Possono rappresentare veramente la sfida più impegnativa che un giocatore possa mai affrontare? Oppure è solo un genere di software piuttosto paleatico per gente che non è in grado di padroneggiare un F19 o di respingere un attacco alieno?

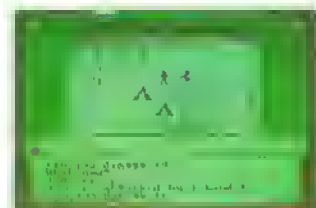
GLI RPG NELLA STORIA

Il primo shock che riceve la maggior parte delle persone che iniziano a impegnarsi con gli RPG è la grafica piuttosto primitiva. Non ce n'è di grafica vettoriale e per lo più si tratta di grafica a blocchi con alcune prospettive in movimento che sembrano copiate da 3-D Monster Maze. Come i giochi strategici gli RPG (con rare eccezioni di cui tratteremo il mese prossimo) hanno molta strada da fare dal punto di vista della presentazione.

Cio è ancora più deprimente quando si prendono in considerazione vecchi prodotti per macchine a 8-bit che sostenevano, quando uscirono, di essere elementi RPG. Prendete, per esempio, The Black Crystal, uscito nel 1982 e presentato come "la definitiva avventura di ruolo". Il gioco era diviso in sei moduli e sebbene oltre solo due attributi personali e un solo personaggio, ha delle moventi similitudini con giochi usciti molto più di recente.



Il 1982 e Black Crystal ha tutto: grafiche e blocchi, gioco eseso in sei moduli, incantesimi e combattimenti.



Ring of Darkness della Wintersoft, in valigione Amalrad. Questo tipo di visualizzazione apparve le prime volte sullo Spectrum e metterebbe a tacere molti RPG più recenti.

Un altro vecchio prodotto, Ring of Darkness delle Wintersoft, le riflette. Non potete fare e meno di chiedervi, dopo aver commerciato nei villaggi e aver dato battaglia sullo schermo di tipo Ultima, che cosa non ha questo gioco rispetto, diciamo, al più recente Legend of Blacksilver. Dale un'occhiata ed un prodot-

to delle PSS del 1985, Swords and Sorcery, che contiene magia, addestramento dei personaggi e uno scenario complesso e vi fa fare ulteriori domande.

Vero, gli RPG più recenti sono più grossi del loro



Swords and Sorcery della PSS. Magia, pozioni, un sacco di comandi initalativi e un display abbastanza buono.

cugini preistorici ma questo può essere chiarito immediatamente con tre parole che non sono "abilità di programmazione" ma "accesso al disco". Se non mi credete, chiedetevi quanti nuovi RPG sono stati convertiti per lo Spectrum.

Questo triste stato di cose diventa ancora più ovvio se si paragonano i giochi arcade dello stesso periodo. Ricordate Whacky Waters delle Imegine? Spero di no. Questi tutti vorrebbero dimenticarselo cinque minuti dopo averlo comprato. Ore paragonate quella piccola gemma con Sierglider II. Una bella differenza, no? Come ha detto di recente Mark Dawson, che è stato programmatore della Imegine ed ora sta lavorando ad Asteroids per la Hewson "Quando penso a quello che riuscivamo a spacciare per buono allora, non posso crederci. Erano vere schiZZe". Quanti programmatori di RPG possono vantare un simile progresso in preparazione e abilità?

Certo, qualcuno c'è e noi esamineremo i loro lavori nelle puntate successive di questa serie ma nel frattempo, diamo un'occhiata e quattro dei prodotti RPG più recenti, usciti negli ultimi due anni. Alcuni stanno uscendo adesso per le macchine a 16 bit. Dovreste farvi tentare?

COSA ASPETTARSI...

Che cosa accade veramente quando giocate un RPG su computer? Programmi diversi seguono convenzioni diverse nella definizione del o dei personaggi e nello sviluppo dei loro attributi ma quasi tutti hanno la seguente struttura di gioco...

1 DEFINIZIONE DEL PERSONAGGIO
Siete voi a dare il nome al vostro personaggio e a salvare i suoi attributi iniziali su disco. I personaggi si dividono in tre gruppi base: combattenti (hanno bisogno di accrescere la forza), utenti magici/sacerdoti (hanno bisogno di sviluppare l'intelligenza e la conoscenza degli incantesimi) e ladri (hanno bisogno di sviluppare l'agilità, la destrezza e l'abilità come scassinatori).

2 ESPLORAZIONE DEL PAESAGGIO
Muovete il vostro gruppo per una mappa, scoprendo posti diversi e cercando di darvi relativi alla vostra missione. Potete acquistare armi, articoli da commerciare e affinare le vostre abilità nella magia e nel combattimento con ogni mostro che incontrate.

3 ESPLORAZIONE DEI SOTTERRANEI
I sotterranei o dungeons sono labirinti a molti livelli pieni di gruppi di nemici, tesori e indizi. In quasi tutti gli RPG dovrete discendere in almeno uno di questi e dare battaglia fino ai livelli più bassi alla ricerca del vostro obiettivo.

4 FINALE
Avele esplorato il paesaggio, siete penetrati nei sotterranei, avete costruito gli attributi dei personaggi per renderli capaci di tagliare la testa ad un drago o di gettare un incantesimo di "Distruzione del Mondo" e di assicurarvi ogni oggetto o conoscenza state cercando, i personaggi che avete sviluppato spesso possono essere caricati in altri giochi della stessa serie per ulteriori partite.

COSA SI VEDE...

Gli RPG per computer tendono ad essere suddivisi in due categorie distinte di visualizzazione, anche se molti mischiano i due formati in parti diverse del gioco. Per risparmiare spazio durante la nostra guida agli RPG, li chiameremo Tipo Uno e Tipo Due. Riportiamo qui le caratteristiche base dei due formati.

TIPO UNO



Queste immagini (prese da Ultima V) mostra (a) una finestra che scorre su una mappa stilizzata. La posizione del vostro gruppo è indicata da una icona. Si può entrare nelle città, villaggi e in altri luoghi posizionando il puntatore sull'elemento voluto e dando il comando "Enter". La maggior parte dei modi di visualizzazione o schermi del Tipo Uno, a questo punto "stacca" sulla scena richiesta, mostrando oggetti, personaggi non-giocatori ed edifici come in (b) sopra.

TIPO DUE

Questo tipo di visualizzazione è uno sviluppo dei vecchi giochi di labirinto in 3D e mostra una prospettiva frontale in movimento presa dal punto di vista del vostro gruppo. Vi spostate in avanti, a sinistra o a destra e nell'immagine cambia di conseguenza il punto di vista. Alcuni giochi usano quasi esclusivamente il Tipo Due (vedi le immagini in questo numero di Might and Magic), altri usano il Tipo Uno per gli esterni e il Tipo Due per i sotterranei. Il punto più importante da tenere presente è che con il Tipo Due è molto più difficile fare la mappa!

RPG IN (TANTE) PILLOLE...

Un gioco di ruolo (Role-Playing Game o RPG) implementato su un computer, prende il nome da giochi di ruolo fantasy, il più famoso dei quali è Dungeons and Dragons. Questi giochi vengono eseguiti da adulti consenzienti in stanze buie e comportano la creazione da parte dei giocatori di persone (cioè personaggi di gioco) che, insieme, formano un gruppo di avventurieri.

Il gruppo esplora un ambiente fantasy creato dal Dungeon Master (DM) che di solito è un giocatore prescelto. Gli FRPG sono caratterizzati da complesse regole di combattimento ed esplorazione, riportate nella documentazione che accompagna qualunque sistema si usi (ad esempio Advanced Dungeons and Dragons). I DM più creativi ed operano

queste regole per costruire ambienti unici e individuali ma se preferite potete usare gli scenari già pronti.

Ogni membro del gruppo parte con certi "attributi" che determinano il suo ruolo nel gioco. Durante il gioco, questi attributi (ad esempio forza, esperienza, agilità) possono crescere, rendendo il personaggio più potente.

La spina dorsale di ogni RPG è l'"incontro" con forze nemiche, siano essi draghi, troll o Topi Mutanti di Zucchero. Tutti i "mostri" (un termine generico che non indica necessariamente dimensioni mostruose né ostilità) hanno attributi propri e l'esito di ogni incontro è determinato da regole complesse che governano ermetture, armi, abilità, movimento, ecc.

Allora che cos'è un computer-RPG? Essenzialmente

è semplicemente un RPG di dimensioni ridotte nel quale il programmatore ha giocato il ruolo di DM e dove le regole del sistema sono applicate dalla vostra macchina.

Manca la vera e vitale interazione che si ha con altri giocatori umani ma si cerca di rimediare con l'uso di personaggi controllati dal computer (l'equivalente degli NPC, non-player characters o personaggi non del giocatore) e permettendovi di controllare e delimitare voi stessi un intero gruppo. I tradizionali fan degli RPG tendono a disdegnare tutto questo ma per noi, appassionati di computer, un buon adattamento può a volte offrire un'esperienza molto diversa dalla media degli scenari dei giochi arcade.

WIZARDS CROWN

SSI/US Gold



SEARCH AREA, CHECK A CHARACTER, THE RESIDENTIAL DISTRICT, 10-11 DAMN
Wizards Crown: La pianta della città sembra più complessa di quello che affilivamente è. Il vostro gruppo è rappresentato da due icone. Il gruppo principale a un leader.

È un calderone di waz e wru, non casaleci. Wizard's Crown ha più di due anni e li dimostra tutti. La grafica è pessima e (sul 64) il gioco è rallentato in modo ossessivo dalle operazioni su disco. Riesce tuttavia ad offrire alcune attrazioni caratteristiche.

Partite con sette compagni per recuperare una leggendaria corona (sbadigliando intanto che lo fate per la totale mancanza di originalità dello scenario). I gruppi di otto membri sono tuttavia più numerosi di quelli della maggior parte dei giochi e, quando vengono combattuti alle trenta abilità, ai cinque attributi e alle cinque classi di personaggi, forniscono un complesso insieme di opzioni di gioco.

Le abilità variano dal nuoto alla capacità di mercanteggiare e, al contrario di altri programmi, le abilità di un personaggio caratterizzano in modo decisivo il gioco. Questo vale anche per gli attributi dei personaggi che non includono tratti come il "carisma", spesso incluso in programmi che poi tendono a comportarsi come se gli

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L59000d	USCITO
CG4	L49000d	USCITO
IBM PC	L69000d	USCITO

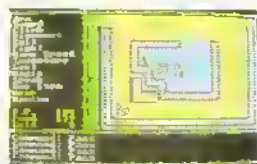
PERSONAGGI 75	COMBATTIMENTO 85
Complesse opzioni di abilità e fino a otto persona nel gruppo.	Grafica rozza ma tante opzioni tattiche.
PREPARAZIONE 25	MAGIA 45
Back-up lento che richiede due dischetti vuoti. Documentazione accettabile.	Incanterissimi l'imita ma alcuni effetti interessanti.
PAESAGGIO 45	INCONTRI 35
Varie località ma la grafica è rozza.	Poca interazione con gli oggetti e con gli NPC, eccezione fatta per il combattimento.

K VOTO 516

Questo gioco è molto bello nella recente versione per Amiga ed è passabile su altri computer ma nasconde un certo numero di punti deboli.

Primo, c'è solo un personaggio e non c'è l'opzione di gruppo. Secondo, gli attributi del vostro personaggio sono fissati all'inizio. Terzo, il combattimento è limitato a delle specie di tornei con i piccoli e tremolanti Grub Snuffler e i loro compagni.

Il display è colorato, del Tipo Uno,



Buona la grafica di Questron II su Amiga ma il sistema del gioco è molto semplice.

con città, cattedrali, castelli, sotterranei e tombe (essenzialmente labirinti) da esplorare in cerca di ricchezze e informazioni, mentre cercate di distruggere gli Evil Sorcerers e la fonte del loro potere, il Libro della Magia Nera.

Entrando nei villaggi e negli interni appare la solita vista ingrandita di quello che vi circonda. Le opzioni dei comandi sono estremamente limitate ma potete parlare (SPEAK) a tutti quelli che vi stanno vicino. Novantanove volte

QUESTRON II

SSI/US Gold

su cento non offerite le risposte utili.

Questron II è un gioco molto limitato in termini di interazione ma c'è un bel po' di esplorazione da fare. Il gioco è rapido (come in BlackSilver) e questo, sommato al fatto che la morte conduce alla resurrezione immediata, lo rende molto adatto ai giocatori impazienti o a quelli che vogliono una semplice introduzione a questo genere di giochi.

Quello che non avrete, tuttavia, è il coinvolgimento che si ottiene dalla creazione dei propri personaggi e del loro sviluppo complessivo come squadra. Forse Questron II cercherà di immedesimare a questi punti deboli...

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L59000d	USCITO
AMIGA	L59000d	USCITO
CG4/128	L49000d	USCITO
IBM PC	L59000d	USCITO

PERSONAGGI 25	COMBATTIMENTO 25
Solo un personaggio con attributi stabilibili dal programma.	Colpi e fendenti e nient'altro.
PREPARAZIONE 85	MAGIA 38
Preparazione semplice che richiede un dischetto vuoto. Documentazione breve ma immediata.	Pochissimi incantesimi ma raggiungono lo scopo...
PAESAGGIO 75	INCONTRI 75
Mondo di tipo Ultima con una buona grafica e gioco veloce.	Molte persone da incontrare ma non molte con cui parlare. Il gioco d'azzardo, le operazioni bancarie e altre cose vi terranno occupati nelle città.

K VOTO 540

BlackSilver sta al confine del genere RPG. Vi permette di sviluppare un solo personaggio e gli attributi sono fissati in partenza senza intervento del giocatore. Il vostro obiettivo principale è quello di liberare il padre della principessa Aylea dal perfido reone Taragas e di dargli una bella lezione per i suoi atti malvagi.

Il gioco è una frustrante combinazione di semplici esplorazioni, interrotte da numerosi incontri con mostri e di difficili enigmi da risolvere. La maggior parte dell'esplorazione avviene all'interno di una sfermata del Tipo Uno, che mostra le varie caratteristiche geografiche delle terre di Thalen e Maebtan. Un giocatore tenace può trovare castelli, templi, città sotterranee e mentre vi entrate, questi vengono mostrati nel tradizionale formato, su scala più grande, del Tipo Uno.

C'è un livello accettabile di interazione con gli NPC nelle varie locazioni, alcuni dei quali vi daranno semplici compiti in cambio di denaro. L'acquisto e la vendita vengono effettuati per mezzo di menu nei negozi appropriati.

Quello che abbassa il livello del gioco è il combattimento. Combattere e un

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	prezzo nc	GIUGNO 85
AMIGA	prezzo nc	GIUGNO 85
CG4/128	L78000d	USCITO
IBM PC	prezzo nc	GIUGNO 85

UNA NOTA SUI VOTI...

★ Abbiamo studiato uno speciale sistema di valutazione per la nostra guida agli RPG e funziona in questo modo:

PERSONAGGI: Fino a che punto potete creare un personaggio complesso all'interno del programma? In che misura è semplice creare e salvare i personaggi? Quanti se ne possono avere?

PREPARAZIONE: Com'è la documentazione? Quanto tempo occorre prima di poter iniziare a giocare? Il programma richiede

che giocare?

PAESAGGIO: Com'è la grafica? Il terreno è vario, vasto e interessante? Quali sono le facilitazioni nel tracciare la mappa (se ci sono)? Com'è la visualizzazione su schermo?

COMBATTIMENTO: E' solo una questione di "botta e risposta" o è una completa sfida tattica e

strategica? Aveva dozzine di tipi di armi o solo un pugnale di plastica?

MAGIA: E' solo una questione di "botta e risposta" o è una completa sfida tattica e strategica? Avete dozzine di tipi di armi o solo un pugnale di plastica?

INCONTRI: C'è qualcuno con cui poter parlare? Menate tutti quelli che vi capitano sotto mano o

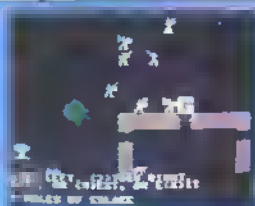
potete permettervi interazioni più complesse? C'è abbastanza varietà negli incontri o sono tutti uguali?

K VOTO: Dovreste comprarlo?

Tutte le valutazioni vengono fatte su una scala di 100, mentre il K Voto è su una scala di 1000

MIGHT AND MAGIC 1

New World Computing/Activision



Wizard's Crown L'opzione di combattimento. All'inizio del gioco potete scegliere icone per ogni personaggio. I personaggi possono muoversi e combattere

attributi non esistessero.

Il punto forte di Wizard's Crown è tuttavia il combattimento dotato del sistema più complesso e soddisfacente di qualunque RPG per computer che abbia mai giocato, con la possibile eccezione di Mars Saga (vedi la Guida del mese prossimo). Fortunatamente potete scegliere tra due modi di combattimento, Veloce e Tattico (dato che il modo Tattico, quello più impegnativo, può metterci anche mezz'ora di tempo).

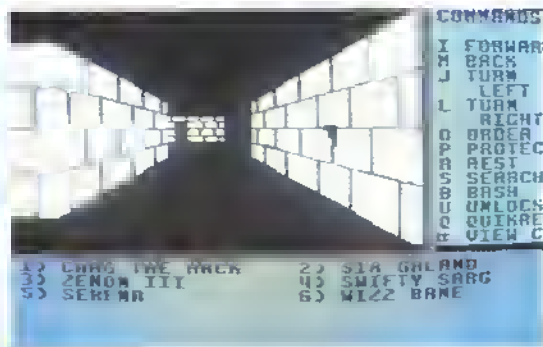
Il combattimento Veloce parla a termine la battaglia molto in fretta e poi dà i risultati dei danni subiti o del bottino conquistato, il combattimento Tattico

invece offre un'immagine ravvicinata del campo di battaglia (un po' come Ultima) e delle posizioni dei diversi personaggi, inclusi i nemici.

A ciascun personaggio può essere dato uno qualunque dei veri comandi di combattimento, da "Scraab" per evitare il colpo a "Muovi a zig-zag" o "Muovi furtivamente". Le battaglie possono di conseguenza diventare molto complesse e si può fare un uso particolare delle abilità del personaggio. Anche se è lento nelle operazioni, questo aspetto del programma è molto soddisfacente. Se lo desiderate, durante il gioco potete anche dividere il vostro gruppo.

Per altri aspetti il gioco è abbastanza normale. La grafica è rozza (di Tipo Uno) con alcuni nuovi elementi e il sonoro non esiste quasi. L'atmosfera è resa più brillante da brevi dialoghi nei bar e da vari min-scenari che di solito comportano un vostro voleto inter-vento.

Wizard's Crown assomma tutti i diletti degli RPG su computer. D'aspetto è pessimo e ci vuole molto tempo per imparare ad usarlo. Riesce però ad esercitare un certo fascino su chi è abbastanza paziente da dargli una possibilità.



Might and Magic 1: All'interno è quasi come...

M&M ha circa due anni e lo porta male. Nonostante sia veloce e semplice da giocare, la qualità del gioco è seriamente compromessa dalla sua grafica.

L'obiettivo è il solito cerca-rubba-afetta, insieme a cinque compagni. Ci sono sei attributi per ogni membro del gruppo, sei classi che vanno da Paladin a Robber e cinque razze. Per di più, ai personaggi può essere dato uno "schieramento" che ne modica la disposizione tra il bene o il male o la neutralità tra i due.

Insieme alla solita assegnazione di classi, di armature e di punt-hit, esiste un livello accettabile di complessità del personaggio che però non riesce a introdurre nuove convenzioni interessanti o sorprendenti. Il modulo di creazione del personaggio è però semplice e potete se si riesce a combinare il lancio casuale di dadi con la possibilità di rilanciarli. Questo significa che potete generare alcuni personaggi molto potenti se siete disposti a continuare a provare all'inizio.

La visualizzazione è del Tipo Due, un po' rozza, con pochi elementi aggiuntivi. Sebbene ci siano interni ed esterni (omque città, caverne, montagne, sotterranei, ecc.), il modo di



... all'esterno.

visualizzazione rimane costante. L'esplorazione dopo un'ora o due diventa piuttosto noiosa e il solo interesse da far in avanti sta nel farne la mappa.

Ci sono molti incantesimi ma pochi sono interessanti: si tratta per la maggior parte di semplici manovre offensive o difensive di forza variabile. Per esempio, Hypnotize sembra interessante e vi fa nascere la speranza di poter controllare un mostro (come col "Summon" di Ultima) ma tutto quello che riesce a fare è fermare l'attacco nemico per un breve periodo.

Might and Magic è un gioco fatto in modo competente ma non riesce ad offrire nessuna vera innovazione e non eccelle in nessun singolo aspetto da renderlo meritevole di essere accostato a Might and Magic 2. D'altra parte, potrebbe essere molto diverso. Lo esamineremo in un futuro molto prossimo.

PIANO DELLE USCITE		
C64/128	149000	USCITO
IBM PC	159000	USCITO

LEGEND OF BLACKSILVER

Epyx/US Gold



BlackSilver: l'immagine dall'alto non è molto promettente.

PERSONAGGI 25

Solo un personaggio con caratteristiche stabilite dal programma.

PREPARAZIONE 85

Facile la preparazione, basta un dischetto vuoto. Buona la documentazione.

PAESAGGIO 72

Mondo di tipo Ultima con meno edifici ma facile da esplorare.

COMBATTIMENTO 30

Pochi opzioni rese peggiori dalla mancanza di un vero gruppo da guidare.

MAGIA 35

Buona solo per chi crede che le bacchette magiche siano roba da maghi da strapazzo.

INCONTRI 78

Un bel po' di incontri, compreso gioco d'azzardo e conversazioni molto finalate.

K VOTO 541

affare squalido che comporta lo scambio di colpi e un rapporto testuale dell'azione. L'unica cosa che si può dire in suo favore è che di solito si può fuggire, evitando dunque del tutto gli incontri.

I lati positivi del gioco riguardano la sua velocità e fluidità, con pochi accessi al disco. Potete fare molto gir per la campagna la notte che evitate gli incontri, entrando nelle locazioni della mappa del gioco. Per di più alcune forme di interazione sono divertenti, in particolare quelle che riguardano i casinò, dove potete duplicare o triplicare il vostro denaro... se avete fortuna.

Eccezione fatta per il combattimento che è piuttosto debole e per gli incantesimi molto limitati, BlackSilver si gioca molto bene. Ci sono diverse sfide che vanno dalla traversata degli oceani all'esplorazione dei sotterranei. Se ci fossero le possibilità di formare un gruppo e l'uso del combattimento e della magia fossero migliori, sarebbe un gioco vincente.

PERSONAGGI 65

Facili da definire ma non e che siano molto eccitanti.

PREPARAZIONE 45

Richiede un utility standard di copia (non fornito con il gioco) e almeno un altro dischetto. Documentazione accettabile.

PAESAGGIO 25

Paesaggio vario ma la grafica è molto scarsa.

K VOTO 441

COMBATTIMENTO 45

Soli rapporti scelti con poche opzioni.

MAGIA 50

Molti incantesimi ma i loro effetti non sono sufficientemente vari.

INCONTRI 75

Alcune interazioni secondarie con altri personaggi ma niente di speciale.

IL MESE PROSSIMO

Il mese prossimo passeremo ad esaminare i grossi calibri degli RPG attuali: Wizardry, Interplay e Origin Systems. Vi daremo anche informazioni su Might and Magic 2. Non perdetelo!

KYRIEL KORNER

GUIDA PRATICA ALL'AVVENTURA

Questo mese abbiamo pensato di pubblicare una guida pratica alla soluzione degli adventure, sia per fornire a tutti gli avventurieri alcuni consigli di carattere generale sia per conquistare altri appassionati che, non essendosi mai accostati a questo tipo di divertimento elettronico, troveranno in questa serie di articoli le basi per iniziare a compiere con (relativa) sicurezza i primi passi in questo sempre diverso e accattivante universo.

Tutti sanno cosa è un adventure ma per coloro che non abbiano chiaro il significato di questa parola diremo che è un termine inglese che si traduce evidentemente con "avventura" che designa un particolare tipo di giochi in cui vengono proposti dei problemi che l'avventuriero è chiamato a risolvere tramite l'input di comandi (verbi e sostantivi di solito in inglese) introdotti da tastiera. I comandi sono analizzati da una parte del programma (il parser), e se sconosciuti, si ottiene una risposta variabile a seconda dell'azione compiuta. Non si spaventino coloro che non conoscono l'inglese molto bene: infatti la quantità di testo presente nella maggior parte degli adventure è limitata e un avventuriero (a patto che tenga sempre un vocabolario inglese a portata di mano) può, senza troppa fatica, tradurlo e comunicare le azioni che intende compiere.

Gli avventurieri più esperti che hanno saltato le prime righe di questo articolo possono ora ritornare a leggere: sono infatti convinto che alcuni di questi consigli serviranno anche a loro, sia nella soluzione di particolari problemi sia per ricordare con nostalgia i tempi in cui iniziarono il cammino verso la soluzione del loro primo adventure, perché come dice sempre un mio amico elfo "semplior sono a volte agli occhi di un bambino problemi irrisolvibili per la mente esperta". Infatti ricordate sempre che un avventuriero esperto potrà, grazie alla sua esperienza, risolvere problemi già incontrati e superare con facilità ostacoli ormai noti, ma ci sarà sempre qualcosa che riuscirà a fermarlo, qualcosa che magari un avventuriero esperto, non condizionato da esperienze precedenti (talvolta devianti) vedrà come perfettamente logico!

Questo perché due persone, avendo un bagaglio di esperienze differenti, vedranno il problema da due diversi punti di vista e ciò che sembra assurdo a uno potrà sembrare semplice ad un altro. Ecco perché, se se ne ha la possibilità, si consiglia di giocare nei adventure in compagnia: la perlezione si raggiunge se le

persone coinvolte si completano a vicenda.

Giocare un adventure è comunque un'esperienza individuale ed ognuno lo gioca con uno stile personale, guidato dalla propria capacità e dal proprio senso pratico (attenzione: molte volte dovete invece abbandonarlo e dare libero sfogo alla vostra fantasia). Quando giocate un adventure può servirvi tutta l'esperienza che avete accumulato. Possono venirvi delle idee anche solo passeggiando per la strada. Magari la soluzione del problema può venirvi in mente mentre guardate un film oppure leggete un libro.

Ricordate che dovunque cominciate e qualsiasi sia il vostro scopo, una delle prime cose che dovrete controllare è la lista degli oggetti che state portando. Un classico è il comando **INVENTORY** (che essendo utilizzato spesso nel gioco viene di solito abbreviato con **INV** o addirittura con **II**). Molte volte si scopre solo più tardi che l'oggetto che avete cercato per tutta l'astronave lo avevate in realtà in tasca dall'inizio. Quindi **NON** parlate mai con la convinzione di cominciare a mani vuote (anche se la maggioranza delle volte sarà così). Se il comando **inventory** non funziona provate con dei sinonimi come **EXAMINE ME** oppure **EXAMINE YOU**. In **Pub Quest**, per esempio, l'unico modo per trovare una chiave che avete in tasca è **aSammarS(Examina you)**!

La seconda cosa da fare è leggere attentamente il testo introduttivo per scoprire la locazione in cui vi trovate. Molte parole usate nella descrizione non saranno capite dal parser ma alcune (verbi e oggetti) saranno utilizzabili. Analizzate subito la vostra situazione per scoprire se correte un pericolo immediato oppure potete continuare la vostra esplorazione con tutta calma. Nel primo caso non fate mosse inutili e non raccogliete oggetti che non siano necessari, nel secondo soderate uno dei comandi più potenti nella storia degli adventure: il comando **EXAMINE**. Esaminare tutto quello che vedete per scoprire particolari che possono rivelarsi importanti. Esaminare tutti gli oggetti (magari prima di raccoglierci...) e anche dei particolari descritti nel testo. Questa è un'operazione di solito noiosa ma il senso di soddisfazione che proverete quando scoprirete qualcosa vi ripagherà certamente della fatica. Se volete rivedere la descrizione della stanza in cui vi trovate dovrete usare il comando **LOOK** (abbreviato **L**) oppure in certi adventure il comando **REDESCRIBE** (abbreviato **R**). A volte il comando **LOOK** Oggetto ha lo stesso significato di **EXAMINE** Oggetto. Se non vi viene nessuna idea e siete in una situazione apparentemente senza uscita (per esempio continuate a morire dopo poche mosse) potete provare a chiedere qualche aiuto con il comando **HELP**. Se la funzione è implementata si può ricevere una risposta d'aiuto oppure una delle famose frasi che avvertono che, a quel punto, non vi è aiuto disponibile (You're doing well - Stai andando benissimo, Not now - Non ora, I can't help you now - Non posso aiutarvi adesso e così via...). Ricordate che non tutti gli

adventure hanno un help. Se non funziona nulla provate con **HINT** oppure con **CLUES**.

Per questo mese abbiamo finito ma ricordate che ritornerò con altri consigli il mese prossimo. Gli argomenti che ci aspettano sono molti e avremo occasione di parlare di labirinti, di come si possono scoprire alcuni verbi compresi dal parser, dei sinonimi che possono essere usati e di altro ancora. Per ingannare l'attesa potreste fare un po' di pratica sul campo di battaglia. E se vi capita di chiedervi: "Chissà se questo verbo non è compreso dal parser oppure è valido ma non va usato ora?" assicuratevi di non perdere il prossimo numero di **Bona avventura!**

NO PROBLEM

INGRID'S BACK

Non fate l'ironia fra petronio da coloro che vi osteggiano. Firmerebbero in modo ridicolo togliendovi dei punti.

Quando entrate nella lattona dalla finestra guardate nell'armadio. Vi troverete l'amante della moglie del proprietario (che pur di farvi andar via tirerà senza troppe storie). Per entrare nel mulino (MILL) dove vende rospini dalle galline basta dire a Flopsy di rincorrere (FLOPSY, CHASE CHICKENS).

EISH

A causa di un bug sul **ST** NON mettele la cassetta nel registratore per ascoltarla (PUT TAPE IN PLAYER) in quanto non riuscite più a rimuoverla. Digitale invece più semplicemente **PLAY TAPE IN PLAYER**.

KNIGHT ORC

Per sbarazzarsi del Green Knight basta uccidere il suo cavallo con un arma.

Per liberarsi del caccatore d'orchi che vi impedisce di prendere il lazo dove tendervi una trappola, legare la corda (ormai dovrete averne un bel pezzo) ai due cartelli (TIE ROPE TO SIGN-POSTS).

JINXTER

L'acqua si separa facilmente dall'olio se la si collega.

A DOMANDA RISPONDE

Come annunciato sul numero scorso Kyriel, con la sua immensa sapienza è pronta ad ascoltare le richieste di voi avventurieri. Problemi, consigli e domande vanno indirizzate a

Kyriel/No Problem
via Aosta 2
20155 MILANO

Professional Draw è stato progettato per affiancarsi a Professional Page, uno dei migliori DTP per Amiga, anch'esso della Gold Disk. Le affinità tra i due programmi sono già visibili dallo schermo grafico, e dalla disposizione delle icone. Come nella maggior parte dei programmi con interfaccia utente WIMP, i tools di uso più frequente sono direttamente attivabili con il classico doppio click sulle icone come disegno a mano libera, testo, poligoni, ellissi, variazioni di scala, rotazioni, distorsioni, simmetrie, zoom ed altri; mentre l'accesso ai file, la stampa, le preferenze, le modifiche allo spessore del tratto od ai colori, e le altre opzioni vengono attivate da menu e submenu.

Dato che Pro Draw è un sistema di disegno object-oriented che include le tecniche bitmap e di disegno strutturato, vi offre una buona opportunità di definire i vari parametri. Il metodo di disegno a cui ci ha abituato il solito programma di paint, è **bit-map** - in pratica, l'area su cui disegniamo è una mappa o griglia costituita da migliaia di pixels della stessa grandezza, ognuno dei quali può essere di qualunque colore disponibile. Ogni segno che viene aggiunto modifica il colore di un gruppo di pixels e quindi anche la mappa. Se si desidera intervenire sull'immagine, o salvarla, si dovrà farlo su TUTTI i pixels di cui la mappa è composta, anche se la modifica coinvolgesse esclusivamente tre pixels su un'intera schermata vuota.

Un programma **object-oriented** ignora lo sfondo. Controlla invece le parti modificate dell'immagine, gli oggetti. Ognuno di essi viene conservato separatamente in memoria, ed è possibile intervenire individualmente su di ogni oggetto presente nell'immagine - posizionarlo, variarne le proporzioni, sovrapporlo o coprirlo con altri - come sui singoli pezzi di carta in un collage. Molti giochi usano analoghe porzioni di bit-map animate come sprites.

In molti programmi per DTP, possono essere oggetti sia blocchi di testo che aree d'immagine bit-map. Sfortunatamente, al momento della stampa le immagini bit-map rimangono con la risoluzione usata al momento del disegno. Anche sui migliori computer la "grana" rimane abbastanza evidente. Analogamente, quando viene modificato un oggetto bit-map, viene conservata (se non addirittura evidenziata) la "grana" originale, a meno che non vengano usate tecniche sofisticate (e lente) di addolcimento dei contorni. Uno sguardo al prodotto finale di ogni pacchetto grafico

Negli ultimi mesi, è uscito un numero crescente di programmi caratterizzati dall'uso di metodi 'strutturati' di disegno, e si ha occasione di leggere la frase 'object-oriented' con frequenza crescente. Qualcuno potrà chiedersi: "Quali oggetti, e perché orientati?" Moltissimi ignorano cosa offra un simile pacchetto, o l'importanza che potrà acquistare in futuro. L'arrivo di PROFESSIONAL DRAW, l'ultimo esempio di programma grafico object-oriented per Amiga, ci dà la possibilità di parlare di Bit-Map, Vettori, e disegno Object-Oriented.

OGGETTI ORIENTALI

GRAFICA

tradizionale su quasi ogni tipo di stampante - a matrice di punti, a getto d'inchiostro, laser, od a trasferimento di cera - ci suggerisce l'esistenza di un sistema migliore. Le aree di cui sono state modificate le dimensioni hanno perso dettaglio e guadagnato spigoli, anche con l'uso di antialiasing, blend o smooth vari. Trasformazioni semplici come rotazioni o distorsioni prospettiche danno luogo a notevoli perdite di definizione.

Per evitare questi problemi è necessario utilizzare un metodo che permetta di servirsi della massima risoluzione consentita dal display o dal tipo di hard-copy disponibile, indipendentemente dalla risoluzione dell'immagine di partenza. Con un sistema **strutturato vettoriale**, questi difetti vengono eliminati.

Un vettore è una linea descritta in termini di lunghezza e direzione rispetto al punto di origine. In molti software di grafica vettoriale questo è ottenibile definendo ambedue le estremità della linea come set di coordinate, X ed Y in un sistema 2D, o X, Y, e Z per un 3D. I vantaggi sono i seguenti:

1) Risparmio di memoria: vengono indicati (e salvati su disco) solo due pixels per ogni linea, gli altri vengono ricalcolati di volta in volta.

2) I dati relativi ad un particolare oggetto possono venire facilmente variati per la realizzazione di modifiche come spostamenti, rotazioni, ridimensionamenti, distorsioni.

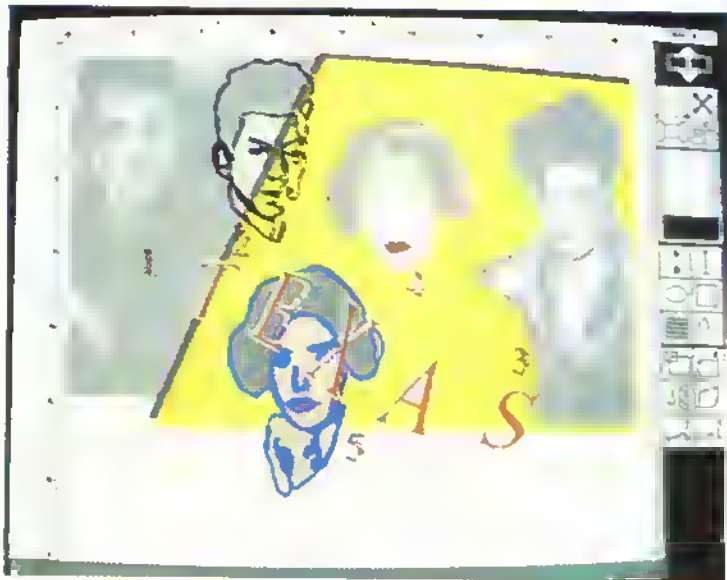
3) Nessun particolare è stabilmente legato allo schermo: ogni punto od oggetto può essere selezionato separatamente e ne possono venire modificati gli attributi. A seconda del sistema questi attributi potranno essere posizione, spessore e trama del tratto, colore del tratto e della campitura, od altri.

Per riassumere: la computer grafica può essere di due tipi, bit-map o strutturata. Le immagini bit-map, legate al raster, sono facili da generare, ma difficili da modificare senza perdita di dettaglio. Le immagini vettoriali, strutturate, sono invece di produzione maggiormente difficoltosa, ma di facile modifica, ed indipendenti dalla risoluzione. I sistemi object-oriented possono utilizzare entrambi i tipi di immagini, e servirsi in ogni caso del metodo più appropriato.

TEXAS

Una delle caratteristiche più pubblicizzate del Pro Draw è la possibilità di disegnare sopra un'immagine bit-map; proveremo a descrivere meglio questo aspetto del programma con alcuni esempi pratici, che ne mettano in evidenza pregi e difetti. L'immagine scelta raffigura le quattro teste del gruppo di Glasgow, Texas. Ogni testa è stata processata in modo differente. Cercheremo ora di illustrare i principali problemi riscontrati, a cominciare dal vero handicap, la lentezza.

Professional Draw può usare come sfondo un'immagine bit-map. In questo caso è una



teolografia digitalizzata in Hi-Res a 16 colori del Texas. Pro Draw ha ridotto i colori a 4 e ne ha adattato le dimensioni a quelle della pagina. Per questa ragione, il tempo richiesto per la prima apparizione (come per ogni ridisegno successivo) è notevole. La testa 1 non è stata processata. La testa 2 è stata tracciata con l'opzione disegno libero con linea da 4 pixels. La testa 3 mostra la gamma di grigi disponibili, sovrapposti l'uno all'altro. Zoomando nella bit-map si può conservare un notevole controllo della linea tracciata, ma un'opzione di tracciamento auto-matico avrebbe evitato parecchi problemi. Il lavoro è stato complicato dal problema della giusta sovrapposizione dei diversi toni di colore. La quinta testa non fa parte della band, è solo una copia della quarta con modifiche ai colori ed allo spessore delle linee.

PROVE DI PAZIENZA

Appena entrati nel programma e cancellata un'immagine bit-map come sfondo, la prima cosa avvertibile è l'espasperante lentezza dell'apparizione sullo schermo. In verità questo è un problema di tutti i sistemi object-oriented - anche sul Mac II, Freehand ci mette un'eternità per ridisegnare un'immagine - a parte questo, Pro Draw è veramente troppo lento. Anche il manuale sottolinea come l'uso di sfondi raster rallenti l'operatività, e suggerisce alcune tecniche per evitare frequenti ridisegni, come ad esempio evitare lo sovrapposimento della schermata. Come altri programmi dello stesso livello,

anche Pro Draw permette di lavorare sia in modo draft che in WYSIWYG (What You See Is What You Get). Questo è d'aiuto, perché in modo draft non viene ridisegnata l'immagine bit-map.

I TOOL

Oltre ai tool prevedibili, se ne aggiunge uno nuovo, Distort, piuttosto insolito ed interessante. Attivando l'icona Distort, appare un riquadro attorno ad ogni oggetto selezionato. Lo stesso riquadro è composto da curve di Bezier. Lo spostamento di un suo qualunque punto curva i bordi dell'oggetto corrispondenti ad esso. Il manuale descrive così l'azione: "Pensate al rettangolo come ad un foglio di gomma su cui sia stampato l'oggetto. Quando vengono tirati angoli o lati del foglio, viene distorta la forma dell'oggetto."

TESTI

Benche' Pro Draw non sia destinato alla gestione di testi - per quello c'è Professional Page - può disporre di due toni vettoriali, su cui è facile intervenire con qualunque tool del programma. Le toni in dotazione - con e senza grazie - sono entrambe di ottima qualità, ma con un difetto fondamentale; i buchi delle lettere come a,b,d,e,g,o,p,q non sono trasparenti, ma bensì oggetti disegnati nel colore di fondo e sovrapposti al corpo della lettera. Questo problema è particolarmente evidente quando il testo viene sovrapposto ad altri



Mode Draft: consente di ridisegnare più velocemente l'immagine dopo che è stata modificata.

Lo stesso disegno in modo WYSIWYG senza interlacciamento. Notevole la qualità notevolmente più bassa di...

...quella del modo interlacciato che produce linee più pulite senza scalniture, anche se lo sfarfallio può disturbare.

RESOCONTI GRAFICI

oggetti, come nel caso dell'immagine 'Texas'.

PROVE DI SELEZIONE

È sempre stato costoso, difficile o impossibile ottenere il colore da un programma di disegno tecnico (diversamente dai pittori), ma cominciano ora a diffondersi pacchetti in grado di preparare immagini per la stampa professionale in quadricromia mediante selezione dei colori nelle componenti Giallo, Magenta, Ciano e Nero, e stampe laser separate degli stessi. Professional Draw può fare questo, ma con il limite dato dalla gamma limitata di colori visibili sullo schermo. Per ottenere la massima chiarezza visuale viene usata l'Hi-Res, 640 x 512, e sono quindi utilizzabili solo 16 colori su 4096 della palette di Amiga. Nove di essi - bianco, nero e sette tonalità di grigio - sono riservati e non modificabili; ne rimangono quindi solo sette a disposizione dell'utente. Questo non è in realtà un limite come potrebbe sembrare, perché per la selezione cromatica e le successive stampe, possono essere adoperati tutti i 4096 colori di Amiga, indipendentemente da quello che appare sullo schermo. Certo, se a voi piace disegnare avendo un'idea precisa di quello che fate, l'uso di sette colori per simulare migliaia potrà anche sembrarvi riduttivo... Neanche il manuale è qui molto d'aiuto, le istruzioni sono scarse ed è allegato solo un esempio.

La testa 4 m 'Texas' è un tentativo di uso dei toni dell'incarnato. È fallito per l'introduzione di troppi colori di schermo. Non sono riuscito a trovare il sistema per togliere i colori dalla palette, anche se una volta inseriti possono sempre essere modificati. Non possono però essere cambiati di nome; è così che si può avere una faccia bianca classificata come rosa.

STRATI

In un sistema di disegno object-oriented è fondamentale il concetto di strati. Ogni oggetto è in realtà un frammento bidimensionale di immagine, e, come in un collage, gli oggetti possono essere sovrapposti in qualsiasi ordine. La possibilità di modificare questo ordine di sovrapposizione rende facile questo metodo, perché elimina i problemi di priorità degli oggetti. I nuovi oggetti possono essere spinti dietro l'altro finché necessario. Pro Draw permette di modificare l'ordine di priorità posizionando l'oggetto in cima od in fondo alla pila. A volte questo può generare confusione, e richiede parecchi rimescolamenti. Sarebbe stato utile un dispositivo di numerazione degli strati, o la possibilità di spostarli di strato in strato.

CONCLUSIONI

L'arrivo di Professional Draw è un passo importante per l'Amiga e gli altri microcomputer semi-professionali come Atari ST ed Acorn Archimedes, perché traccia una strada verso il futuro. Erano finora disponibili pacchetti analoghi solo per sistemi più costosi, in particolare per il Mac, ma ora anche l'Amiga inizia ad interessare i progettisti di software ad alto livello. Ora è solo questione di tempo, arriveranno presto pacchetti simili anche per l'IST. Professional Draw ha ancora parecchia strada da percorrere prima di potersi confrontare con sistemi per il Mac come Freehand 2, Illustrator 88 o Superpaint, e questo vale anche per Professional Page. Ha però alcune valide particolarità, come il tool Distort.

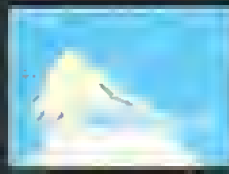
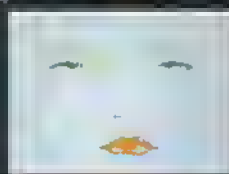
Se il colore fosse di più facile utilizzo, ed includesse retini ed ombreggiature, se la gestione degli strati fosse più controllabile, se le cavità nei testi fossero trasparenti, e se potesse sintonizzare automaticamente le immagini bil-map sarebbe sicuramente un programma di successo.

Ci sono molti 'se', vero?

Una bacchetta sulle mani del nastro illustre direttore - o l'equivalente via telefonica - mi ha nalare che illuminante Resecon/ Grafici è stato un po' irascuro, quindi ecco qui una panoramica dei programmi grafici arrivati di recente.

■ Deluxe Paint III (Electronic Arts)

È una dei prada più recenti, ma è così buono che deve assolutamente passare in testa. Ci credete che è, usando lo slogan, "...disegna e anima in un unico incredibile strumento." Per una volta, la pubblicità dice



la verità. L'ultima versione del programma di grafica per Amiga più venduto è molto migliorata e include i più facili strumenti d'animazione mai visti in un programma. Quasi qualunque trasformazione di un pennello in 2D può essere animata, compresi i movimenti nelle dimensioni z. Ma il meglio è che un oggetto animato può essere "assemblato" come un normale pennello e poi disegnato ovunque sullo schermo. La recensione completa è in preparazione; DP III favore in multitasking anche quando scrivo.

■ Anche la Aegle ha lavorato molto per l'Amiga negli ultimi sei mesi, sviluppando software per animazione e presentazione che espande la gamma Videoscape. Videoscape 3D Version 2 è in circolazione da qualche mese, ma solo recentemente abbiamo avuto tempo di dargli un'occhiata. Un grosso passo avanti rispetto all'originale. Videoscape 3D ora funziona

in PAL, in moda HAM, con curve arrotondate, colori supplementari in modo regolare, mezza-luminosità, movimento gerarchico ed è operativamente più semplice grazie a nuove opzioni nel menu. Non è comunque facile da usare, specialmente quando si modellano gli oggetti, quindi la Aegle ha coscientemente pradolato i seguenti programmi:

■ Modeler 3D (HB Marketing) è un sistema di generazione e modellazione di oggetti, creato per lavorare in combinazione con Videoscape 3D, anche se produce oggetti che possono essere usati con molti altri sistemi di rendering per Amiga. Diapona di quasi tutti i convenzionali strumenti di modellazione immaginabili, oltre all'abilità di ille del movimenti di camera e degli oggetti

■ Lights! Camera! Action! (HB Marketing) è il facilissimo programma Aegle indirizzato al settore della Desktop Presentation. Comprende un numero di caratteristiche che lo mettono alla pari col resto delle concorrenza. Consente di lavorare con immagini IFF, animazioni "anim" e strumenti "Sonic" e consente di combinare musica e immagini così da produrre presentazioni video di ottima qualità. Ha più di 40 effetti speciali quali, l'andino, dissolvenze in apertura e in chiusura, ecc. ed è stato creato per funzionare con il genlock SuperGen per ottenere morbidi effetti di dissolvenza.

■ MovieSetter della Gold Disk (HB Marketing) funziona in modo simile a Lights! Camera! Action!, ma è stato realizzato, come suggerisce il titolo, per consentire all'utente di vedere quello che anima mentre produce l'animazione. Usando uno storyboard su schermo, MovieSetter permette di muoverlo facilmente all'verso l'animazione, editando parti della stessa per poi rivederle immediatamente. Inclusa col programma c'è una dotazione di "immagini da film" e suoni stereo campi-

onati che vi consentono di cominciare subito. Anche per questo, tra breve potrete leggere la recensione.

■ La serie Cyber per ST della Anlic s'è anch'essa ingrandita ad un tasso vertiginoso, tanto che prima a poi dovremo fare un articolo sull'intera serie. I nuovi titoli sono Cyber Sculpt; e Cyber Texture, entrambi pensati per funzionare con Cyber Studio. Sculpt consente di tracciare gli oggetti come se fossero malleabili, come pezzi di creta, "... da spingere, tirare e modellare in innumerevoli forme." Sembra molto facile da usare e l'unica limitazione a il numero di colori che può visualizzare un normale monitor per ST. Texture tres arma le immagini Degaa, Hyperpaint e Neochrome o le animazioni CyberPaint in oggetti CAD 3D formato CyberStudio. Qualunque disegno o animazione può quindi essere avvolta attorno a qualunque oggetto o fornito o scolpito. La sovrapposizione di frame è ora arrivata anche su ST.

■ Render Bender per l'Archimedes consente all'utente di costruire scenari usando oggetti 3D e il ray tracing. Questi possono per essere compilati per produrre sequenze animate fluide. Non è ancora disponibile la versione definitiva, quindi non è può ancora dire come funzionerà, ma con la velocità dell'Archimedes a 256 colori, il ray tracing dovrebbe essere molto veloce.

■ Cosa ne pensate di una "galleria" di disegni del lettore-artista (o artista-lettore)? Scriveteci e fateci sapere la vostra opinione. Meglio ancora, mandateci le vostre opere elettroniche: chissà che la galleria non pesca spontaneamente. Il curatore della rubrica, Fabio Castelfano, potrebbe magari accompagnarvi alla pubblicazione dei diaegni qualche parola di saggezza e dei consigli su come migliorare il proprio lavoro.

GLOSSARIO:

a cura di Fabio Castellano

BLEND

Mescolanza, sfumatura di contorni.

DRAFT

Stampa in bassa qualità, come copia di lavoro.

FDNT

Set di caratteri alfanumerici dello stesso stile.

OBJECT-ORIENTED

Software grafico tipo CAD 2D o 3D, che dedica più attenzione agli oggetti che agli sfondi, nel senso che gli oggetti vengono gestiti in forma vettoriale, e quindi sono Resolution Independent e completamente modificabili senza perdita di qualità; gli sfondi rimangono invece raster. È molto lento, ma unisce i vantaggi dei due tipi di gestione di schermo. Notare che Aegis Impact, un programma di business graphics obj.-oi. È in commercio da quasi due anni, ed anche altri programmi, come ad esempio Aegis Titlet, fanno uso di ottime font vettoriali per poterle dimensionare, posizionare e ruotare a piacere.

PREFERENCES

Tool di Amiga con funzioni di set-up della macchina.

RASTER

Schermo bit-map, in cui ogni pixel viene espresso tramite le sue coordinate assolute, ed è strettamente corrispondente al display.

RESOLUTION INDEPENDENT

Tipo di software per il trattamento di immagini; il processo di gestione vettoriale delle stesse, benché lento, le rende indipendenti dalla risoluzione del display o dell'hard copy utilizzati, permettendo di ottenere in ogni caso la massima risoluzione possibile; ad es. è possibile disegnare a 320 x 200 e stampare su film recorder ad 8000 x 8000. Un esempio di software R. I. è RIO della GSL, in grado di adattarsi a più schede grafiche e convertire le immagini fra l'una e l'altra.

VETTORIALE

A titolo di esempio, Asteroid è stato il primo videogioco vettoriale (rotazioni e spostamenti dolci), come Space Invaders era a raster (scrolling a scatti).

WYSISYG

È l'acronimo di una frase che potrebbe essere una strofa di una canzone (Qualcosa di simile è cantato da Johnny Lydon/PIL in una sua canzone) What you See is What you Get indica che sullo schermo del computer vedete quello che stamperete: Quello che vedi è quello che avrai.



PIXEL BOX

Ho 37 anni, e sono insegnante di fisica e pittore. Ho acquistato di recente un Amiga 500 con cui disegno. L'unico problema (a parte l'espansione di memoria) è ottenere una copia su carta. Ho trovato varie soluzioni ma ognuna ha i suoi difetti:

- 1) Il Polaroid Palette; è molto caro e non stampa il modo HAM.
- 2) La Xerox 4020, stampante a getto d'inchiostro è anch'essa molto cara. Altri reali vantaggi, per me, sono l'impossibilità di utilizzare carta in formato superiore all'A4 e la scarsa resistenza nel tempo dei colori.
- 3) Fotografare il monitor; ci ho provato ma con scarsi risultati per l'apparizione delle linee del monitor. Le domande sono queste: La Xerox 4020 è il miglior sistema di riproduzione di immagini per l'Amiga 500? Ce ne è un altro (od almeno più economico)? Cosa pensa del Polaroid Palette?

Come sempre la riproduzione di immagini dallo schermo è veramente un problema. Escluderei i film recorder professionali, il cui costo è di molti milioni. Fra i sistemi semiprofessionali, il migliore rimane sempre fotografare il monitor; da i migliori risultati me richiede molte cure. Usa immagini con la maggiore risoluzione possibile; se preferisci disegnare in bassa risoluzione, converti poi le immagini con Pixmate, Butcher o DeLuxe PhotoLab in Interface. Usa un robusto e pesante cavalletto ad un tempo di posa di 1 secondo, con l'ambiente oscurato ed il monitor (meglio RGB) regolato al meglio, che i neri siano

neri ed i bianchi giustamente bianchi, senza spappolarsi. Se usi un obiettivo intorno ai 100 mm si noterà meno la curvatura del vetro. Meglio ancora un monitor Sony, il cui vetro ha una curvatura cilindrica. Misura l'esposizione con un'immagine di densità media, se quella che ti interessa ha dai contrasti particolari i quali potrebbero falsare la lettura dell'esposimetro. Con un po' di esperienza potrai ottenere immagini molto buone e sicuramente superiori a quelle ottenibili con una 4020.

Un'alternativa più costosa è il Flicker Fixer, una scheda per l'Amiga 2000 (per ora) che raddoppia la frequenza di scansione eliminando l'intorciamento, richiedendo però un monitor multisync. Costi a parte il risultato è ottimo e permette di scattare ottime foto. Sto considerando l'acquisto lo stesso, è pur sempre più economico di una 4020 o di un Palette! Il Palette usa un metodo analogo - un dorso fotografico motorizzato riprende, attraverso una specie di obiettivo, un piccolo monitor b/n ad alta risoluzione con schermo quasi piatto - ma con un elaborato controllo software che, con esposizioni successive attraverso filtri colorati, garantisce un perfetto bilanciamento cromatico. E' uscita da poco un'evoluzione del Palette, il Polaroid FreezeFrame, che non necessita di un collegamento seriale al computer ma riceve una normale immagine video a colori, anche da videoregistratore che, bloccandola, la riproduce tramite monitor b/n su pellicola. La casa dichiara 350 linee di risoluzione per l'ingresso composito e 700 per

TRGB. Il costo dovrebbe essere comunque superiore ai 4 milioni.

La Xerox 4020 è un'ottima stampante ma come tutte le stampanti a colori di costo medio non è molto accurata in termini di resa cromatica. E' comunque la migliore del mucchio. Ce ne sono molte più economiche, come la Star LC10-C, la Okimate 20, la NEC P6 e tante altre, le quali sarebbero un ottimo regalo per un ragazzo ma assolutamente inadeguate per un professionista. La Integri produce varie stampanti ink-jet basate su meccaniche Canon. Il loro ultimo modello, ColourCel, è molto buono - magari della Xerox - ma costa 2-3.000 sterline. Ancora più costosa (6-10.000 sterline) le stampanti a trasferimento di cera - Mitsubishi, Tektronix, etc. - ma di qualità notevolmente migliore - in genere con copertura fino al formato A3.

Per concludere, credo che la tua scelta sia limitata fra 4020 e FreezeFrame. Personalmente credo che il denaro necessario all'acquisto di un sistema Polaroid sarebbe impiegato meglio nell'acquisto di un Flicker Fixer, un monitor multisync ed una buona fotocamera con cavalletto che sarà disponibile, per ricordarmi, se la Polaroid vorrà prestarmi un FreezeFrame per provarlo! Comunque non comprare nulla senza poterlo provare con calma e soprattutto fuori d'occhio le ultime novità. Invece i dispositivi per hard-copy sono destinati a scendere parecchio nei prossimi anni.

PAGINE GIALLE

PAGINE GIALLE

Le Pagine Gialle di K... eccole qua! Dal seguito della storia infinita di N'Gar Trombobo, alle vignette di Tiziano Toniutti (dove trovate una rivista che si prende in giro così?); dalla lista del software raccomandato agli annunci dei lettori. Insomma tutto quello che non sta nelle pagine "bianche" trova spazio nelle Pagine Gialle.

ROMANZO D'APPENDICE

LA PULCE NELLA MACCHINA: PARTE 2

Orazio Manglia era preoccupato. Per una qualche ragione quella astronave da guerra cantauana non moriva. In passato era sempre riuscito a ripulire lo schermo con sprezzante facilità - non più. Già questo non quadrava, ma stava succedendo qualcosa di ancora più strano. Anche se non l'aveva colpita, quella astronave da guerra cantauana avrebbe dovuto uscire dallo schermo per far posto alle Viscere Assassine Radioattive, ma non fu così...

N'Gar Trombobo si stava divertendo un mondo. Esplorò con prudanza i confini dello schermo, invulnerabile ai frenetici raggi laser di Orazio Manglia. Solo quando fu completamente soddisfatto si ritirò dallo schermo, tornando da dove era venuto, finendo dritto nella braccera, per così dire, delle Viscere Assassine Radioattive.

Orazio Manglia guardò, meravigliato, l'astronave da guerra cantauana che se ne usciva dallo schermo nella direzione sbagliata. Si rassicurò quando vide apparire come al solito le Viscere Assassine Radioattive, ma il sollievo si trasformò in sbigottimento quando si accorse che metà di loro erano aggrovigliate. Certo il disco si era rovinato, pensò, e gli sembrò di averne la conferma quando scoprì di dover digitare il suo nome nello schermo del record sotto quello di... N'Gar Trombobo.

Ora, naturalmente, N'Gar Trombobo era inarrestabile. Si costruì un alloggio elettronico molto confortevole nella ROM dell'Armeba e cominciò ad esplorare l'altro software dell'abitazione di Manglia. Per alcuni giorni non successe niente di particolare, finché un giorno Arcibaldo Manglia, padre di Orazio, tornò a casa in lacrime dopo una riunione con il direttore della sua banca. Una relazione di lavoro, preparata usando l'ultima versione di Brutus 3-2-1, non era venuta come avrebbe dovuto. Al contrario, aveva fatto diventare islamico il Sig. Travet. La cosa era irrimediabile poiché l'esatta natura del problema gli rimase oscura: lo stampato venne fatto a pezzettini dallo sconvolto Travet che non solo si rifiutò di trattare ulteriormente l'argomento, ma immediatamente chiuse anche tutti i conti correnti di Manglia.

Nel frattempo Sassella Manglia ricaricò il suo wordprocessor undici volte nel tentativo di evitare che Garfield venisse ridotto in lamina da una grossa astronave da guerra aliena ogni volta che metteva la zampa fuori dalla sua cuccia.

Il più affritto di tutti, comunque, era il povero Orazio Manglia. Non mangiava, non dormiva, stava seduto davanti al suo Armeba caricando di colore quell'astronave da guerra cantauana. Alla fine impazzì, tanto che dovettero portarlo via.

Così avrebbe dovuto bastare, ma la vendetta non era più la prima preoccupazione di N'Gar Trombobo. Ora che aveva scoperto che Arcibaldo Manglia aveva un modem...

INDICE

- 77 Romanzo d'appendice**
La seconda parte di una fantastica storia.
- 78 Guida Software**
La guida originale per non farsi sfuggire i migliori giochi per il vostro computer..
- 84 La Klassifica**
I "preferiti" dei lettori di K.
- 85 K-Annunci**
Prosegue il mercatino.
- 86 Guida hardware**
Siete indecisi su quale computer acquistare? Forse la nostra guida può darvi un aiuto..
- 88 Il crucikappa**
L'arrivederci...

IL SOFTWARE RACCOMANDATO DA



I videogiochi citati sono K-GIOCHI, cioè sono tutti dei veri capolavori.

Per evitare di dividere la storia in AK (avanti K) e DK (dopo K) abbiamo inserito anche i giochi che sono usciti prima della nostra rivista (la storia sarebbe ben breve altrimenti). In questi casi i VG sono indicati con un K CLASSICO.

Inutile sottolineare che i titoli citati sono dei capitoli imperdibili della fantastica storia del divertimento elettronico.

AVVENTURE DINAMICHE

Di solito questi giochi consentono al giocatore di controllare via joystick un personaggio con il quale esplorare un'immensa area di gioco.

AIRBALL

Microdeal • Atari ST • Amiga L39000d

Avventura dinamica tridimensionale multi-colore che deve qualcosa allo stile Ultimate ma è anni avanti in termini di precisione grafica e presentazione. Impersonificate la sfera del titolo che deve superare corridoi e stanze pieni di ostacoli di varia natura. Una straordinaria versione di un genere molto diffuso.

K CLASSICO

BATMAN

Ocean • C64 L18000c • L25000d • Spectrum • L18000c • Amiga • L29000d

Due giochi in uno. Nel panni di Batman dovete sconfiggerla in due avventure differenti il Joker e The Penguin; Grafica stupenda che calura lo stile del fumetto originale. Tutto quello che vi resta da fare è aspettare *Batman The Movie*.

K VOTO 903 • SPECTRUM

DUNGEON MASTER

Microsoft • Atari ST L49000d • Amiga L 49000d

Un'effascinante avventura dinamica → gioco di ruolo che vi pone al comando di quattro personaggi in cerca del Firestaff - il bastone di fuoco. Il gioco si svolge all'interno di un mondo di cunicoli sotterranei. La superba grafica aiuta molto a rendere l'atmosfera del gioco. Un gioco entusiasmante che vi terrà impegnati per molto tempo a venire.

K VOTO 951 • AMIGA

EAGLE'S NEST

Pandora • Amiga L29000d • Atari ST L29000d.

Questo è uno dei migliori cloni di *Geuntlet* in circolazione, specialmente sulla macchina a 16-bit. Il sapore militare dell'avventura dinamica crea una certa atmosfera e se vi piace questo particolare genere di gioco, *Eagle's Nest* non dovrebbe deludervi.

K CLASSICO

HEAD OVER HEELS

Ocean • Spectrum L18000c • C64 L18000c L25000d • Amstrad L18000c L25000d • MSX L18000c

L'esplorazione in 3D raggiunge il suo massimo in questo incipito capolevoro. Interpretate due personaggi - Head e Heels - alla ricerca delle corone che libereranno la galassia. Gli enigmi possono farsi piuttosto difficili e spesso dovete separare Head e Heels per sfruttare le loro diverse capacità. Le 300 locazioni del gioco sono disegnate ingegnosamente e l'animazione è sempre eccellente. Un vero classico.

K CLASSICO

MAGIC KNIGHT TRILOGY

Mastertronic • Knight tyme • Spectrum L7500c • Amstrad L7500c • C64 L7500c

Spellbound • Spectrum L7500c, Amstrad L7500c, C64 L7500c

Stormbringer • Spectrum L7500c, Amstrad L.7500c

Questa trilogia è una serie di avventure dinamiche comandate da menù che offrono, oltre al solito corere e saltare, un complicato sistema di interazione tra i personaggi. In *Spellbound* dovete salvare il Mago Gimbali dal terribile Castello di Karn; in *Knights Tyne*, venite catapultati nel 25 secolo e dovete, entro un tempo limite, trovare la via per ritornare nella vostra epoca, mentre in *Stormbringer*, l'ultima parte della trilogia, il cavaliere magico è stato diviso in due parti: una buona e una cattiva. Non potete uccidere voi stessi quindi l'unica soluzione è quella di fondere le due metà. Me come? Tanta azione, molto ragionamento e una bella grafica fanno di questi tre giochi dei vincitori.

K CLASSICO

POOL OF RADIANCE

US GOLD/SSI • C64 L59000d • Amiga L49000d • Amstrad L18000 • PC L49000

La SSI, specialista dei giochi di strategia è stata molto coraggiosa a tentare di portare il complesso concetto di Advanced Dungeon & Dragons su computer, ma ci è riuscita perfettamente. Un gioco influenzato dagli RPG che piacerà non solo agli appassionati di AD&D ma a chiunque sia alla ricerca di un gioco interessante che li tenga impegnati per mesi.

K VOTO 921 • C64

GIOCHI DI CERVELLO

Siete stufo di sparatorie senza senso? Volete un gioco che vi offra un avversario alla vostra altezza? Questa è la sezione che fa per voi.

CHESSE MASTER 2000

Electronic Arts • C64 L18000c L29500d • Amiga L29500d • Atari ST L29500d • IBM PC L29500d

Il miglior gioco di scacchi per Amiga, con grafica eccellente, punto di vista bi o tridimensionale, 12 livelli di difficoltà e tutte le opzioni di gioco che potreste desiderare più alcune eccezionali sintesi vocali. Un gioco che metterà alla prova gli espianti Kaipo.

K CLASSICO

COLOSSUS CHESSE 4

CDS • Spectrum L18000c • C64 L18000c L29000d • Amstrad L18000c L25000d

La miglior scommessa per i possessori di macchine a 8 bit. Punto di vista bi o tridimensionale, parecchi livelli di difficoltà e una miriade di opzioni che vi consentono di giocare, guardare, trovare la strategia giusta contro un buon avversario elettronico che non disdegna archi e scacco alla Regina.

K CLASSICO**COLOSSUS MAH JONG**

CDS • C64 L18000c L25000d • Amstrad L18000 c L25000d
Gioco di carte simile al gioco orientale di strategia e scelta. Un programma "tutor" e un breve manuale lo trasformano in un gioco facile da usare e appassionante per esperti e principianti.

K-VOTO 937 • C64**BATTLE CHESS**

Electronic Arts • Amiga L.49000c

Un gioco degli scacchi potente e spettacolare con animazioni ed effetti sonori mezza fiat. Gli amanti degli scacchi potranno confrontarsi con le 30000 mosse contenute sul disco. Possibilità di giocare via modem.

K-CLASSICO**SPECIALI**

In questa sezione di sono i lavori originali altrimenti non classificabili

DARK SIDE

Incentive • C64 L18000c L25000d • Spectrum L18000c • Amstrad L25000c L29000d

Il seguito di *Driller* (vedi sotto): è altrettanto giocabile, altrettanto entusiasmante e altrettanto coinvolgente.

K CLASSICO**DRILLER**

Incentive • C64 L18000c L25000d • Spectrum L18000c • Amstrad L25000c L29000d • IBM PC L49000d

Questo capolavoro delle avventure e delle esplorazioni tridimensionali ha richiesto un anno di lavoro ma valeva la pena aspettare. Sono riusciti a stipare un intero mondo nei computer a 8 bit dando al giocatore la sensazione di trovarsi in mezzo. È un gioco eudacemente originale e molto giocabile. Una pietra miliare del divertimento elettronico.

K CLASSICO**ELITE**

Firebird • Spectrum L18000c • C64 L18000c L25000d • Amstrad L18000c L25000d • Atari ST L45000 • BBC L18000c L25000d

Tutt'ora il miglior gioco di commercio spaziale. *Elite* ha stabilito per le altre software house lo standard da seguire. Uno dei primi del genere spaziale ad utilizzare la grafica vettoriale, è un gioco di guerra e commercio che si svolge in varie galassie e ha un'ampissima varietà di azione di gioco. Potete commerciare legalmente in modo (relativamente) sicuro o darvi alla pirateria negli angoli più pericolosi della galassia con la stiva piena di merci di contrabbando.

K CLASSICO**INCREDIBLE SHRINKING SPHERE**

Electric Dreams • Spectrum L18000c • C64 L18000c L25000d • Amstrad L18000c • Atari ST L39000d • Amiga L.39000d

Un mondo a labirinto dove massa, grandezza ed inerzia si combinano per rendere più impegnativo il gioco. Rompicapi impegnativi e ostacoli quasi insuperabili vi faranno "totalare" a lungo.

K-VOTO 923 • C64**QUEDEX**

Thalamus • C64 L18000c L25000d

In questo impegnativo gioco dovete guidare in un tempo limite, una palla di metallo attraverso 10 schermi di labirinti, bonus e ostacoli

Gioco semplice con numerose variabili che vi possono far volare ad alti schermi. Grafica stupenda.

K-VOTO 934 • C64**SPINDIZZY**

Electric Dreams • Spectrum L18000c • C64 L18000c L25000d • Amstrad L18000c L25000d

Guidate la frotola per superare i vari ostacoli, raccogliere i gioielli e sfidare il tempo. Lo scenario del gioco è un vasto sistema di cunicoli, rampe, torri e trampolini con pericolose voragini.

K CLASSICO**STARGLIDER II**

Rainbird • Atari ST L39000d • Amiga L39000d

Grafica solida a 3D ottenuta con la grafica a vettori. Avete molto da fare e parecchi Egioni da distruggere prima di ottenere l'obiettivo finale. Una combinazione di sparattutto ed esplorazione per un gioco che è sicuramente uno dei migliori in circolazione.

K-VOTO 927 • ST**TAU CETI/ ACCADEMY**

CRL • Spectrum L18000c • C64 L18000c L25000d • Amstrad L18000c • Atari ST L39000d • Amiga L.39000d

Entrambi a metà tra un simulatore di volo e uno spara-e-fuggi, incredibilmente fluidi e ben assemblati. L'attenzione ai dettagli è straordinaria. Siete degli aviatori cadetti? Impegnati in missioni impossibili in *Academy* potete anche disegnarvi da voi il vostro velivolo.

K CLASSICO**TOTAL ECLIPSE**

Incentive • Spectrum L18000c • C64 L18000c L25000d • Amstrad L18000c

Il terzo gioco con il sistema Freescape è leggermente diverso dagli altri due.

Siete nel 1930 e dovete evitare che la luna esploda. Per gli amanti delle avventure dinamiche e per tutti quelli che impazziscono per gli enigmi il sistema Freescape è vera manna dal cielo.

K-VOTO 907 • AMSTRAD**ADVENTURES**

I giochi di avventura richiedono al giocatore di dare dei comandi testuali per ricevere risposte testuali. Ci sono molte sotto-categorie in cui i comandi sono dati tramite icone o simboli grafici.

THE BARD'S TALE III

Electronic Arts • C64 L25000d

L'ultimo gioco della serie *Bard's Tale* ha molti migliorie rispetto ai precedenti. La grafica è meglio animata e le routine di combattimento tengono conto anche della vostra distanza dai rivali. Finalmente qualcosa che ha un ottimo rapporto qualità/prezzo.

K CLASSICO**BEYOND ZORK**

Infocom/Activision • C64 L39000d • PC L59000d • Amiga L59000d • Atari ST L59000d

Il tentativo della Infocom di approfittare del mercato dei giochi di ruolo è un gran successo. Localizzate la favolosa Coconut of Quendor in un gioco che combina l'astuzia e la fantasia di una delle più originali case di software del mondo con un parser e una giocabilità all'avanguardia.

K-VOTO 902 • ST**CORRUPTION**

Rainbird • Amiga L39000d • Atari ST L39000d • PC L49000d • C64 L25000d • Amstrad 6128 L39000d

Questo racconto di pratiche finanziarie poco trasparenti, infedeltà e bancarotta non piacerà a quegli avventurieri che preferiscono vagare

PAGINE GIALLE

par sotterranei misteriosi alla ricerca di tesori. Ma per quelli che hanno le tasche piene dei soliti adventure fantasy, è una boccata d'aria fresca. Grafica superba, grande atmosfera e una trama appassionante. Un ottimo gioco che vi prende fin dall'inizio.

K-VOTO 920 ST**FISH**

Magnetic Scrolls Amiga L49000d • PC L49000d

C'è più da giocare che in *Corruption*, è meglio disegnato di *Jinxter* e non è così contorto come *The Pawn*. Questo è sicuramente il miglior titolo della Magnetic Scrolls dai tempi di *Guild of Thieves*. Ottimo veramente.

K-VOTO 930 ST**GUILD OF THIEVES**

Rainbird/Magnetic Scrolls

La più giovane software house di advenlura Inglese ha prodotto una classica a tradizione caccia al tesoro con una grafica d'eccezione e alcuni difficili indovinelli. Un parser potente aiuta a creare un mondo fantastico convincente, pieno di umorismo e fantasia.

K CLASSICO**INGRID'S BACK**

Level 9 • Atari ST L49000d

Un grande seguito a *Gnome Ranger*. La Level 9 ha veramente imparato ad usare i personaggi nei suoi giochi e a programmarli in modo efficace.

K CLASSICO**JEWEL OF DARKNESS**

Rainbird • C64 L25000c • Spectrum 128 L22000c • Amstrad L22000c L29000d • PC L49000d • Amiga L49000d • Atari ST L49000d

La Level 9, la più vecchia casa di programmazione di avventura inglese, ha messo insieme in un solo pacchetto tre dei suoi classici, *Colossal Adventure*, *Dungeon Adventure* e *Adventure Quest*. I giochi sono stati aggiornati con immagini grafiche a un vocabolario più grande e sono in perfetta sintonia con l'originale spirito degli avventure.

K CLASSICO**LURKING HORROR**

Infocom/Mediagenic • C64 L39000d • Amiga L59000d • Atari ST L59000d • PC L59000d

Il tributo della Infocom a H.P. Lovecraft e al genere horror vi farà venire i brividi freddi quando scoprite cosa si cela nel sottosuolo del laboratorio dell'università. Stupendo gioco inusuale con descrizioni della locazioni che sconsigliano di giocarlo dopo il tramonto...

K CLASSICO**TIME AND MAGIK**

Mandarin • Spectrum L18000c • C64 L18000c L25000d • Amstrad L18000c L25000d • Atari ST L39000d • Amiga L39000d • PC L49000d

Questa compilation di giochi Laval 9, *Lords of Time*, *Fred Moon* e *Price of Magik*, è stata rimodernata con un parser migliore, un vocabolario più grande e delle immagini in più. Ottimo affare se già non possedete tutti i giochi.

K CLASSICO**ULTIMA V**

Origin • PC L69000d • C64 L49000d

Questo gioco non solo mantiene l'alto standard della serie Ultima, ma lo sorpassa. Un superbo gioco d'avventura e di ruolo con centinaia di cose da fare e territori sconfinati da esplorare.

K CLASSICO**WASTELAND**

Electronic Arts • C64 L25000d

Un gioco di ruolo epico ambientato in un'America abitata da conigli mutanti giganteschi e da gaglioiti in motocicletta. L'atmosfera forse

non è altrettanto suggestiva come quella dalla serie *Bard's Tale*, ma l'aggiunta della dimensione strategica, rispetto allo scenario taglia e affetta e lancia incantesimi di *Bard's Tale*, compensa questa carenza.

K CLASSICO**ZORK ZERO**

Infocom • Prezzo non disponibile

Molto godibile con una varietà di enigmi e sfide che vi conquisteranno istantaneamente. Se ci fosse stato un po' più di interazione con i personaggi sarebbe stato un classico, ma anche così è uno dei migliori giochi dell'anno, almeno fino ad ora.

K-GIOCO**PUZZLE**

Se state cercando un gioco impegnativo ma che non vi faccia fumare troppo il cervello, cercate tra i puzzle games o giochi enigma: fanno proprio al caso vostro.

BOULDERDASH

Prism Leisure Corporation • Spectrum L7500c • C64 L7500c • Amstrad L7500c

Un gioco che ha tutto: immediatamente avvincente, longevità garantita, eccitamento frenetico mano a mano che l'orologio scandisce il tempo e degli incastri veramente intriganti. Dovete collazionare i gioielli nascosti nelle caverne, scavando terra e spostando massi che possono cadervi in testa, causandovi non pochi danni, mentre i gioielli sono spesso nascosti dietro muri apparentemente impenetrabili. Complicato ma molto divertente, *Boulderdash* è un classico che non potete rischiare di perdere anche nella sua nuova versione economica.

K CLASSICO**DEFLEKTOR**

Gremlin/Vortex • Spectrum L12000c • C64 L12000c L15000d • Atari ST L29000d

Le leggi ottiche sono alla base del gioco: il giocatore deve collimare un raggio laser a un ricevitore e al tempo stesso deve distruggere un certo numero di calli che si trovano anch'esse sullo schermo. Sa volete raggiungere la meta dovete imparare a usare bene gli specchi, i conduttori in fibra ottica e i blocchi polarizzatori e riflettenti. Ripulito il primo schermo sa avete ancora 59 da percorrere. Affascinante e letteralmente attraente.

K VOTO 906 - ATARI ST**NEBULUS**

Hewson • C64 L12000c L15000d • Spectrum L18000c • Amiga L25000d • Atari ST L29000d

Guidate Pogo sulla cima di otto torri usando la spirale di piattaforme, ascensori e pedane che costituiscono la strada. È un gioco estremamente originale che centra il giusto equilibrio tra frustrazione e irresistibilità, al quale bisogna aggiungere lo scorrimento rotazionale che lo rende anche un bel gioco da vedere.

K VOTO 943 - C64**SENTINEL**

Firebird • Spectrum L18000c • C64 L18000c L25000d • Amstrad L18000c L25000d • Atari ST L39000d • Amiga L39000d

Gioco di strategia bizzarro e irresistibile che si svolge sulla superficie quadrata del pianeta dominato dalla Santinella. Fondamentalmente dovete assorbire energia prima che la Sentinella assorba la vostra. Menta pronta e mano ferma sono entrambi necessari per risolvere questa originale e vastissimo (10000 passaggi possibili) gioco.

K VOTO 963 - AMICA**TETRIS**

Microsoft • Spectrum L18000c • C64 L18000c L25000d • Mac prezzo ncAmstrad L18000c L39000d • Amiga L39000d • IBM L39000d

Questo puzzle sovietico trasforma l'aiida pratica dell'incastro geomet-

rico in un cult game. Una serie di forme geometriche scendono, una alla volta, lungo l'area di gioco rettangolare. Lasclate a loro stesse, si ammonticchiano una sull'altra fino a raggiungere la cima dello schermo ma voi dovete guidarle nella discesa in modo da incastrarle una nell'altra per evitare che arrivino in cima e il gioco finisca. Le diverse versioni sono molto variabili nella resa dell'aspetto arcade ma la semplicità dell'idea vale una partita indipendentemente dal sistema di cui disponete.

K VOTO 956 - C64

GIOCHI DI STRATEGIA

O giochi per megalomani. Quelli qui elencati metteranno seriamente alla prova il vostro coraggio sul campo di battaglia.

BALANCE OF POWER 1990

Mindscape/Mirrorsoft • Amiga L39000d • Atari ST L39000d • IBM PC L59000d • Mac L89000d

La versione aggiornata del definitivo gioco di strategia per chi ha un 16-bit. Nuove opzioni per la sfida tra le due superpotenze. Il giocatore sceglie da che parte stare con l'obiettivo di mantenere l'equilibrio politico senza perdere prestigio influenzando gli altri popoli e creare nuove alleanze. Si può raggiungere lo scopo in molti modi, tra cui rifornire di armi e finanziamenti le fazioni radicali nella speranza che defronzino un governo che non aderisce al sogno americano o russo (a seconda della parte della baronata in cui vi trovate). È complesso, coinvolgente e da non giocare in partite da dieci minuti alla volta. È roba che scotta e che vi proietta nel deviante mondo della geopolitica.

K VOTO 960 - AMIGA

CARRIER COMMAND

Rainbird • Atari ST L49000d • Amiga L49000d

Un magnifico gioco di strategia inasporito da un'ottima azione in stile arcade. Come comandante della portaerei Epsilon dovete difendere un arcipelago dalle forze d'invasione nemiche guidate dalla portaerei Omega. Una grafica eccellente unita a una stupenda azione di gioco rendono *Carrier Command* entusiasmante e divertente.

K VOTO 927 - ST

JOAN OF ARC

Rainbow Arts • Atari ST L39000 • IBM PC L 59000

All'inizio sembra *Defender of the Crown* ma poi c'è molto più da fare. Infatti quando pensate di aver raggiunto l'obiettivo vi accorgete che siete solo all'inizio.

K VOTO 912 - ATARI ST

POPULOUS

Electronic Arts • Atari ST L39000 • Amiga L39000

Un gioco straordinario dalla grafica strabiliante e che consente al giocatore di sentirsi un vero Dio. Il protagonista è infatti il capo degli dei e deve preoccuparsi del benessere dei suoi sudditi. 1000 mondi metteranno alla prova la vostra bontà e capacità di far felici il popolo.

K VOTO 963 - AMIGA

UMS

Rainbird • Atari ST L49000d • PC IBM L49000d • Macintosh L59000d • Amiga L49000d.

L'*Universal Military Simulation* della Rainbird permette di simulare un conflitto tra due eserciti su un terreno delimitato dall'utente che può essere visto in tre dimensioni da una qualunque delle otto direzioni cardinali. Il programma rappresenta una nuova era nei wargame su computer. Ora è disponibile la versione su ST e Amiga, le altre seguiranno tra breve.

K CLASSICO

SOLUZIONE K-PUZZLE

Ecco qua la soluzione del K-Puzzle pubblicato nel numero scorso a pagina 86.

I quattro K o Re occupavano in origine le seguenti posizioni, a partire dalla cima del mazzo.

33 97 161 193

Il listato "mischia" e "distribuisce" un mazzo di 208 carte nella maniera descritta nel gioco. Il mazzo allargato è rappresentato da un array o matrice MZ(), ciascuna parte del quale è inizialmente designato con la sua posizione contata dalla cima del mazzo. Quando la posizione delle carte viene modificata questi valori vengono trasferiti nella matrice. In questo modo la matrice rappresenta la posizione in cui si trovano le carte in ciascun momento della distribuzione, ma i valori contenuti nella matrice sono le posizioni iniziali delle carte. Quindi quando il mazzo è ridotto a sole quattro carte, è possibile determinare queste posizioni iniziali.

Le linee da 100 a 120 stabiliscono la matrice e collocano al loro posto i valori originali. Ciascun passo della mischiata, cioè carta in cima in fondo poi scarto della carta che viene a trovarsi in cima, viene eseguito rimuovendo la carta in cima (il cui valore è temporaneamente contenuto nella variabile Z) e poi spostando ciascuna delle unità nella matrice di due posti. In questo modo si scarta anche la carta in cima, dato che la carta che era originariamente in terza posizione è ora la carta in cima e così via. La carta inserita nella variabile Z viene poi sostituita in fondo al mazzo (linea 180). Un contatore (C) tiene conto del numero di carte attualmente nel mazzo e quando questo numero arriva a 4 il programma stampa i valori delle restanti quattro sezioni della matrice - cioè, le posizioni iniziali che queste carte occupavano all'inizio.

LISTATO

100 N=208

110 DIM MZ(N)

120 FOR F=1 TO N:MZ(F)=F:NEXT

130 C=N

140 Z=MZ(1)

150 FOR F=1 TO C-2

160 MZ(F)=MZ(F+2)

170 NEXT

180 C=C-1:MZ(C)=Z

190 IF C=4 THEN GOTO 210

200 GOTO 140

210 PRINT MZ(1),MZ(2),MZ(3),MZ(4)

K-INDISCREZIONI

Alberto Rossetti è stato, nel 1977, campione provinciale varese del campionato di regolarità, classe B (per i lettori sedentari vuol dire moto)

CODENOME: ALBERTO ROSSETTI



OCCHIALI IN SMILPELLE SU ORECCHIE IN SMILPELLE SU UNA FACIA IN SMILPELLE CON DENTRO UN CERVELLO IN SMILCERVELLO

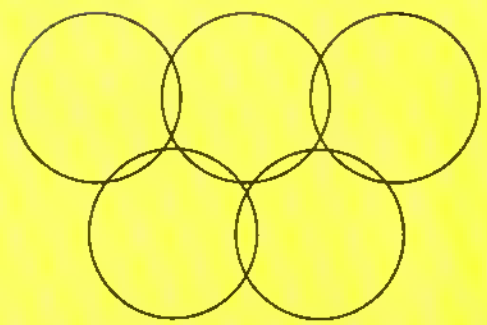
TIPICA FACCIA DA BRAVO RAOZZO, MA, SI SA, L'APPARENZA INGANNA...

T-SHIRT CHE LASCIA INTRAVEDERE UNA LIEVE INCLINAZIONE EGOMANIACA NEL CARATTERE DEL BIECO INDIVIDUO

VESSILLO CALCISTICO OÀ ESALTA-TO O.O.C.

MAMME FATATE CHE DEVASTERANNO IL SOTTOSCRITTO APPE-NA IL TROGLODITA VEDRA' QUESTA CARTA D'IDENTITA'

CLAZATURE GIN-NICHE MOLTO COERENTI, PROPRIO COME L'INDOSSATORE



da 100cc). Riccardo Albini è stato dal '82 all'86 speaker allo stadio della squadra di football americano dei Rhinos di Milano e allenatore per un breve periodo di una squadra di calcio femminile. Bill Marco Vecchi da giovane è stato quattroccentista (è anche arrivato alla finale nazionale allievi, ma s'è ritirato prima di parteciparvi) e poi mediano d'apertura per il Cologno Rugby (serie C2). Lorenza Casati non ha esperienze agonistiche, ma ha fatto un corso di roccia, passato a pieni voti, Maria Montesano (parenti?, n.d.r.) ha giocato nel campionato femminile di calcio di serie A, nel ruolo di mezz'ala. È stata tesserata per il Milan (alé oo, alé oo, n.d.r.) e l'Ascoli e ha vinto la Coppia Italia. IJR invece predilige la pallacanestro ed è attualmente allenatore FIP.

CODENOME: BILL VECCHI



OCCHIALI DEFORMATI DALLE (MALSAME) ONDE SONORE CHE EGLI ASSORBE GIORNALMENTE IN ENORMI QUANTITA'

VISO APPARENTEMENTE IDIOTA. ALMENO SI SPERA, CHE SIA SOLO APPARENTEMENTE

DALLA MAGLIETTA SEMBREREBBE CHE IL RAGAZZO ABBA INCLINAZIONI MUSICALI, E COSI' LUI CREDE. DATEMI RETTA, PIU' CHE INCLINAZIONI, SONO BURRONI.

CNIAVI DELLA SUA FIAT 'CROMA' (ARGNI E' ORRENOA QUESTA: BMV)

DA OUI IN GIU' TUTTO E' NEI LIMITI DELLA DECENZA. ANIMALE E' NON UMANA CHIARAMENTE

Il Grillo Parlante

SOFTWARE ORIGINALE

NOVITÀ SOFTWARE COMMODORE - ATARI

Via S. Canzio 13 - 15 r.
Tel. (010) 415.592
GENOVA SAMPIERDARENA

TUTTO QUELLO CHE VOLEVATE SAPERE SUI CRICETI, MA AVEVATE PAURA DI CHIEDERE...

• Parte seconda di una serie sugli animali probabilmente destinata a durare...

I criceti (*Cricetus cricetus*) esistono da milioni di anni, ma solo ora sono entrati a far parte del mondo del software, grazie al nuovo gioco della Codemaster "Rock Star Ate My Hamster" (hamster, appunto, significa criceto, n.d.r.). Ma questo è niente. Sapevate che tutti i criceti domestici discendono da una famiglia scoperta ad Aleppo, in Siria, nel 1930? Incredibile ma vero.

Benché vi siano criceti di diversi colori, il più diffuso è il criceto dorato (*Mesocricetus Auratus*). Mediamente un adulto è lungo circa 15 cm e come tutti i roditori, deve continuamente roschiare qualcosa per evitare che i suoi incisivi crescano troppo e diventino un pericolo per la sua stessa salute. Un criceto ha un ottimo udito, ma una vista piuttosto corta. Tanto quanto la durata media della sua vita, che varia tra i 18 e i 24 mesi, anche se molti criceti non vanno oltre l'anno di vita.

Il criceto dorato è di gran lunga il più comune, ma esistono tre gradazioni di colore nelle pellicce - normale, scuro e chiaro - mentre gli occhi sono sempre neri. I criceti Cream differiscono da quelli dorati per il fatto che, mentre la pelliccia è uguale, gli occhi possono essere diversi e quindi ci sono criceti cremosi con occhi rossi, rubino o neri. Tra varietà relativamente nuove sono la Dominante e la grigio scuro e chiaro. Ci sono anche due variazioni di criceti albini (parenti del duetto? n.d.r.) e una di criceti bianchi.

Il periodo migliore per dare da mangiare ai criceti è la sera, quando cominciano a mettersi in attività (i criceti si animano di notte) e un adulto ha bisogno di 15 grammi di cibo al giorno oltre ad una riserva continua d'acqua fresca. I criceti mangiano granaglie assottite e amano i semi di girasole (ma non bisogna dargliene troppi perché hanno un alto contenuto d'olio). Per fare in modo che un criceto resti in buona salute, la sua dieta deve contenere regolarmente anche della verdura. Varza, lattuga, crescione, pezzi di mela, carota, rape vengono divorate con gusto dal simpatico animaletto, come anche alcune specie di piante selvatiche: soffione, trifoglio e cent'occhio.

I criceti femmina hanno una gravidanza molto corta - tra 15 e 18 giorni - e in genere fanno figliata di 2-8 cuccioli, anche se si hanno notizie di figliata di 16 cuccioli. Come tutti gli esseri viventi, i criceti sono inclini alle infezioni. Quindi è necessario ricordarsi di lavarsi la mani prima di avvicinarsi (e anche dopo), tenere pulita la loro gabbietta e assicurarsi che abbiano sempre acqua e cibo fresco. Infine, non avvicinatevi ad un criceto se avete il raffreddore o l'influenza poiché potreste passare l'infezione all'animaletto. E questo non volete che succeda, vero?

SCUOLA D'AVVENTURA

Il "professore" Luca Massaron questo mese si è preso una vacanza. Uno dei suoi "allievi", Luca Meloni, ha raccolto un appello riguardo i creatori di avventura e non ha perso l'occasione per scrivere ai lettori di K

A tutti gli avventurieri, ho letto lo spazio della posta nella rubrica delle avventure e ho notato che sei in cerca di creatori di avventure testuali per MS-DOS compatibili. Io conosco solo uno di questi prodotti: è allegato al libro Jackson "Avventure: tutto il necessario per scrivere e giocare avventure" di E. Colombini. Questo libro spiega, in modo generale, come si risolvono le avventure per poi passare alla spiegazione, molto chiara, per come fare a realizzarle. In allegato c'è un dischetto (che richiede GW-Basic o BASICA) che contiene due avventure da giocare e realizzate con il Modulo Base: codelso è un semplice e polare editor (spiegazioni nel libro).

Con l'editor si possono inserire più di 150 parole in dizionario, 98 luoghi in mappa, più di 160 azioni e 100 oggetti a personaggio, timers e variabili del corso del gioco. Per chi conoscesse bene il Modulo Base e Basic c'è pronto il Nuovo Modulo Base (BASE 2) con il quale si possono superare i limiti del primo editor (per es. le descrizioni dei luoghi che possono stare solo in una stringa).

Questo "creatore" ha capacità ben maggiori: più di 1.000 parole in dizionario, 998 luoghi in mappa, azioni quasi infinite, 998 oggetti e personaggi, infiniti timers e variabili.

Le descrizioni e i messaggi vengono letti dal disco attraverso appositi routines che possono essere lunghe fino a 32.767 byte e ce ne sono a disposizione al massimo 32.767. Bastano, no?

Questo editor è molto utile per grosse avventure nelle quali si può rendere più chiaro possibile il dettaglio.

Piùmi ti ringrazio della notizia dell'"Avventura Construction Set". Ci farà sicuramente un pensierino!

A coloro che si interessano e programmano adventures e vogliono, come me, fondare una software house (io programmo in Pascal e sono agli inizi col C) contattatemi: Meloni Luca - via E. Vittorini 6, 61100 PESARO tel: 0721/54679

N.B. Chi avesse la soluzione di "Avventura nel castello" è pregato di spedirmela: in cambio donerò programmi a scelta della mia collezione MS-DOSiana.



KLASSIFICA

I "preferiti" dai lettori di K

AMIGA

- 1 DRAGON'S LAIR
- 2 POPULOUS
- 3 SUPER HANG ON
- 4 FALCON
- 5 SWORD OF SOAN
- 6 DRAGON NINJA
- 7 JOAN OF ARC
- 8 DENARIS
- 9 SPEEDBALL
- 10 HEROS OF THE LANCE
- 11 TV SPORT FOOTBALL
- 12 DUNGEON MASTER
- 13 ROCKET RANGER
- 14 THE REAL GHOSTBUSTERS
- 15 INTERCEPTOR
- 16 BARBARIAN II
- 17 ZANY GOLF
- 18 CRAZY CARS II
- 19 BALLISTIX
- 20 FLYING SHARK

ATARI ST

- 1 ELITE
- 2 CARRIER COMMAND
- 3 BATTLEHAWKS
- 4 KENNEDY APPROACH
- 5 JOAN OF ARC
- 1 BUGGY BOY
- 7 F-16 COMBAT PILOT
- 8 BARBARIAN II
- 9 KICK OFF
- 10 THE HUNT FOR RED OCTOBER
- 11 ARCHIPELAGOS
- 12 R-TYPE
- 13 COSMIC PIRATE
- 14 ENDURO RACER
- 15 INTERNATIONAL KARATE +
- 16 IKARI WARRIORS
- 17 UMS
- 18 STAR TREK
- 19 FISH
- 20 CAPITAIN FIXX

QUESTO MESE K GIOCA A:

- 1 POPULOUS
- 2 GRAND MONSTER SLAM
- 3 E.H. INTERNATIONAL SOCCER
- 4 1942 BATTLEHAWKS
- 5 TV SPORT FOOTBALL
- 6 SPEEDBALL
- 7 KICK OFF
- 8 ARCHIPELAGOS
- 9 CRYSTAL QUEST
- 10 BALANCE OF POWER 1990
- 11 KENNEDY APPROACH
- 12 BIO CHALLENGE
- 13 SUPER HANG ON
- 14 TETRIS
- 15 WEC LE MANS
- 16 SALAMANDER
- 17 NEUROMANCER
- 18 ISS
- 19 NEBULUS
- 20 TEST DRIVE II

C 64

- 1 EMYLIN HUGHES INT. SOCCER
- 2 R-TYPE
- 3 ROBOCOP
- 4 MICROPROSE SOCCER
- 5 ROCKET RANGER
- 6 OPERATION WOLF
- 7 NEUROMANCER
- 8 WEC LE MANS
- 9 DRAGON NINJA
- 10 BARBARIAN II
- 11 DENARIS
- 12 SPEEDBALL
- 13 ELITE
- 14 BATMAN
- 15 COSMIC PIRATE
- 16 TETRIS
- 17 LAST NINJA II
- 18 MUNSTERS
- 19 TOTAL ECLIPSE
- 20 PACMANIA

Contribuite a realizzare la classifica per il vostro computer preferito.

Inviare i 20 giochi specificando il vostro NOME, COGNOME e
INDIRIZZO e naturalmente il computer posseduto a

KLASSIFICA
Via Aosta 2
20155 MILANO

K - ANNUNCI

Questo spazio è a disposizione di tutti i lettori. Per vedere pubblicato GRATUITAMENTE un proprio annuncio, basta inviare il testo (preferibilmente battuto a macchina o scritto in stampatello) all'indirizzo riportato nell'ultima colonna. Per un più veloce smistamento, è preferibile scrivere l'annuncio su cartolina postale, separatamente da lettere o altre comunicazioni varie. Sono previste le seguenti sezioni: vendita, scambio o richiesta di hardware e software fra privati in esemplari unici (cioè niente annunci del tipo "Vendesi 5000 programmi per C64 a prezzo modico", ecc., che verranno immediatamente cestinati se non di peggio), ricerca di amici/corrispondenti, informazioni sulle attività degli User Club e offerte d'aiuto per giochi d'avventura/di ruolo.

VENDESI

Vendo console Nintendo come nuova con 12 carttridges, tra le quali Punch Out, Kid Icarus, Castlevania, ecc. a sole £ 350.000.

■ **Wainer Pivelli via Ronzoni, 20 - 42100 Reggio Emilia tel: 0522/50904 ore 20,00**

Vendo i seguenti giochi originali per C64:

TOTAL ECLIPSE (£: 13.000); KONAMI ARCADE COLLECTION (£. 17.000); STREET FIGHTER (£. 9.000), il tutto compreso imballo originale e istruzioni originali. Pagamento in contrassegno e spese a carico dell'acquirente. Cerco inoltre contatti per C64.

Chi fosse interessato può scrivere a:

■ **Emanuel Truchod Irè, RHINS N. 19 - 11100 Roisan (Aoste)**

Vendo espansione interna da 512 K per Amiga 500. Richiesta di £. 250.000 con in regalo N. 10 dischi con SW recente. Massima serietà.

■ **Collogni Gianni Via Strambino, 23 - 10010 Cerrione (To) tel: 0125/712311**

Vendo: C128 + filo antenne TV-computer + alimentatore + 2 registratori + 1 duplicatore + 2 joystick + 128 giochi + 1 cartuccia "Diary 64" + manuale in italiano il tutto a prezzo di £. 479.000 (prezzo reale £. 700.500). Allretiate-vill!

Per informazioni telefonare durante le ore pomeridiane a

■ **Isacco.02/9605848**

Vendo videogames originali per C64/128 tra i quali: Robocop (disco); Op. Wolf (disco); S.E.U.C.K. (disco); Alien Syndrome (disco); Bubble Bubble (Cassella); Thunder Blade (disco); Rambo 3; Dragon Ninja; Project Stealth Fighter (disco); ecc. Massima serietà.

N.B. Tutti i giochi sono originali e non "latoccali" e quindi completi di confezione, istruzioni ed eventuali gad-

get.

■ **Ravera Giuseppe via don Ciochello, 5 - Strambino (To) tel: 0125/718239.**

Vendo 2X Spectrum 128K /+2 con registratore incorporato, dotato di presa per allacciare un registratore esterno, completo di programmi (600 titoli da 48K e 50 titoli da 128K) il tutto a £. 200.000.

■ **Gambini Massimiliano via de Gasperi, 78/B - 60125 Ancona. tel: 071/897581 (ore past).**

CONTATTI

Sono un nuovo possessore di Amiga 500 e cerco utenti per contatti. Rispondo a tutti. Scrivete a

■ **Alesso Cailini via Lorenzoni, 44 - 50015 Grassano (FI)**

Amiga club Velletri cerca nuovi "amighi" che son desiderosi di scoprire e utilizzare al meglio il loro Amiga.

Scrivete a
■ **Luca Nardini via Colle Perino, 63 - Velletri tel: 06/9624763**

Cerco contatti per Amiga 500 per scambi e contatti.

■ **Giuseppe Melaspine via Malleoli - Formia (LT) tel: 0771/24618**

SPEDIRE GLI ANNUNCI AL SEGUENTE INDIRIZZO:

**K - ANNUNCI
C/O KAPPA
VIA AOSTA, 2
20155 MILANO**

0000000000000PS!

Visti gli orrori degli ultimi due cruciverba eran necessario un Oops di quelle dimensioni.

Allora, vediamo un po'.

Nat Crucikappa del numero scorso in una casella c'era il numero 41. Per fortuna non c'era alcuna definizione 41, quindi non è slittato niente, e quindi il problema non era poi così grave.

Il guaio grosso è stato nat Crucikappa di K5, dove è sparita la definizione che avrebbe dovuto corrispondere al numero 49 reale o quello dopo sono quindi slittate di un posto creando un bel pastroc.

Come al solito, il responsabile è stato ghigliottinato (sempre in ottemperanza dall'anniversario della Rivoluzione francese), ma le cose si stanno facendo preoccupanti poiché in redazione scarseggiano ormai i redattori.

OLTRE GLI OTTO BIT

	ACORN ARCHIMEDES	APPLE MACINTOSH
GAMMA	I modelli 305 e 310 sono home computer mentre i 410 e 440 sono esclusivamente per utenti professionali.	Il Mac SE è un blocco unico contenente CPU, monitor e drive, mentre il Mac II ha CPU e disk drive separati dal monitor. Entrambi hanno tastiera e mouse separati.
MEMORIA & CHIPS	Il 305 ha 512K di memoria mentre il 310 ha 1Mb, e entrambi utilizzano come processore centrale il velocissimo chip a 32 bit ARM delle Acorn.	Anche se entrambe le macchine hanno 1Mb di memoria l'SE ha un Motorola 68000 mentre il Mac II usa il più veloce 68020 che appartiene comunque alla stessa famiglia.
PREZZO	Il prezzo al pubblico per il 305 è di L. 1.797.000 senza monitor; il prezzo con monitor B/N è di L. 1.939.000, mentre con monitor a colori è di 2.368.000. Non esiste ancora un mercato dell'usato.	I prezzi al pubblico sono L.5.000.000 per l'SE e L.7.850.000 per il Mac II/FL (tastiera base senza monitor). I Mac mantengono a lungo il loro valore e quindi i prezzi dell'usato non sono molto economici. E' anche difficile trovarne di nuovi a prezzi scontati.
GRAFICA	La risoluzione di schermo è variabile: il modo tipico è di 320x256 a 256 colori o di 640x256 e 16 colori oppure, con l'aggiunta di un costoso monitor multi-sync, di 640x512 pixel, di nuovo a 16 colori. C'è uno splendido hardware (il cursore), ma con quel velocissimo chip ARM Archimedes è estremamente veloce nella gestione dal software.	La risoluzione dello schermo B/N dell'SE è di 512x342, mentre il Mac II ha una risoluzione di 627x760 con 16 colori, scelta tra una palette di oltre 16 milioni di colori.
MONITOR	B/N-video composto; colori - RGB + sync; non c'è modulare TV.	Oltre alle unità incorporate (SE) o dedicate (II) ci sono diversi tipi di monitor di produttori indipendenti con schermi da milioni di pixel e cose simili. Come molte cose per il Mac sono tutti cari.
SONORO	L'Archimedes ha di serie un'interfaccia MIDI. Il circuito sonoro incorporato ha 16 canali (su 8 uscite stereo) e una gamma di sei ottave con un altoparlante interno di buona qualità.	Il chip a quattro canali del Mac può produrre degli accettabili rumori in stereo sul Mac II - ma se vi interessa seriamente la musica dovrete acquistare un'interfaccia MIDI.
DRIVE, MOUSE & JOYSTICK	Il drive incorporato è veloce e silenzioso e funziona con dischi da 3,5" con capacità di 800K. L'Archimedes ha un bel mouse a tre pulsanti, ma non ha alcuna porta per joystick.	Il veloce e affidabile drive incorporato archivia 800K in un disco da 3,5". La tastiera è di ottima qualità e così pure il mouse monopulsante.
SOFTWARE	I giochi disponibili per Archimedes sono piuttosto rari. Le Superior e la Grand Slam si sono impegnate a produrre software per la macchina, ma per il momento gli unici buoni titoli a disposizione sono Zerch (per il 310) e Conqueror, entrambi consigliati da Kappa, ma non c'è ancora un gioco che sfrutti al massimo le potenzialità di questa macchina. La mancanza di pacchetti grafici disponibili dovrebbe rendere felici tutti i possessori di Archimedes. Stanno sviluppandosi anche altre aree di applicazione ma la produzione è ancora limitata.	Non c'è moltissimo software gioco per Mac anche se vi sono molti adventure. C'è un numero immenso di pacchetti grafici e per desktop publishing (molti dei quali monocromatici) e un vasto numero di titoli per uso ufficio. C'è anche moltissimo software MIDI per i musicisti, ma non è per niente economico.
PROSPETTIVE FUTURE	La tendenza educativa dell'Archimedes non ha ben sperare per il settore dei giochi - non c'è alcun appoggio da parte di nessuna delle principali case di software - e la mancanza di una porta per il joystick non migliora le cose. Se la Acorn ridurrà i prezzi assisteremo ad un'esplosione del software grafico, ma fino ad allora le prospettive non sembrano rosse.	Il futuro del Mac è eccellente soprattutto per le applicazioni serie.
GIUDIZIO GLOBALE	L'Archimedes è anni avanti rispetto ai tempi e molto più potente dei suoi concorrenti. Se costasse qualcosa in meno sarebbe una imbattibile macchina-gioco, ma la Acorn non sembra interessata a questo settore. Al prezzo attuale è un computer per studiosi di scienza dell'informazione e per chi ha soldi da buttare via.	Il Mac è una macchina veramente di alta qualità e il prezzo è adeguato alle qualità. Per gli utenti DTP è quasi essenziale, mentre per il resto di noi è un lusso o un giocattolo da Yuppie.
VOTI	GRAFICA 5 SONORO 4 SOFTWARE: Disponibilità 1 Qualità 2 Sviluppo 2	GRAFICA 3 SONORO 4 SOFTWARE: Disponibilità 4 Qualità 5 Sviluppo 4

ATARI ST	COMMODORE AMIGA	PC IBM E COMPATIBILI
Sia il 520STFM che il 1040STF hanno la tastiera/CPU separata dal drive.	L'A500 è un'unità unica con disk drive incorporato, mentre l'A2000 ha tastiera a CPU separati.	Il PC IBM è l'originale, ma i "cloni" costano meno e hanno specifiche quasi identiche. Informatevi personalmente del van dell'agf.
Il 520STFM ha 512K di memoria mentre il 1040STF ha 1Mb di memoria. Entrambi usano il processore Motorola 68000	L'A500 ha 512K, mentre l'A2000 ha 1Mb di memoria. Entrambi utilizzano come processore il Motorola 68000	Normalmente i PC compatibili hanno 512K o 640K di memoria e utilizzano un processore Intel 8086 o derivati (l'8088 è più lento mentre gli 80286 e 80386 sono più veloci ma più cari).
Il prezzo al pubblico consigliato è di L.500.000 per il 520ST; L.949.000 per il 1040STF. Il mercato dell'usato per l'AT è abbastanza buono anche se la maggior parte delle macchine disponibili monte il vecchio drive a singola faccia.	Prezzi al pubblico: l'A500 costa L.950.000, l'A2000 costa L.2.005.000. Il mercato dell'usato è abbastanza buono, soprattutto per l'A500, nonostante i prezzi si siano abbassati. C'è ancora in giro anche il vecchio A1000 ma è lento e ha poca memoria (256K)	C'è un fiorente mercato dell'usato e anche se lo comperate nuovo farete bene a guardarvi attentamente intorno
Gli utenti con TV o monitor a colori possono usare l'AT in due modi: in media risoluzione (640x200 a 4 colori) e in bassa risoluzione (320x200 e 16 colori), potendo scegliere da una palette di 512 colori. Gli utenti con monitor monocromatico possono lavorare in un solo modo: in alta risoluzione con 640x400 pixel.	Grazie agli sprite e allo scrolling da hardware è facile scrivere giochi, mentre il bititer incorporato accelera le operazioni grafiche su larga scala. Vi sono tre diverse risoluzioni, 320x200 a 16 colori per i giochi, 320x256 a 32 o 4096 colori per la grafica oppure 640x512 e 16 colori per altre applicazioni. La palette è sempre di 4096 colori	I tre principali standard grafici sono CGA, EGA e Hercules. Nessuno ha spinla e scrolling da hardware. Le risoluzioni del CGA (Colour Graphics Adaptor) sono: 320x200 a 4 colori e 640x200 in B/N. La CGA ha solo due schermi a 4 colori. L'EGA (Enhanced Graphics Adaptor) può funzionare nei due modi: CGA più un terzo modo a 640x350 a 16 colori da una palette di 64. Lo standard grafico Hercules è solo monocromatico ma con una risoluzione massima di 720x348.
RGB, mono o modulatore TV incorporato (solo per il 520, il 1040 necessita di un modulatore separato).	Uscita SCART per il monitor 1084 della Commodora (L.575.000, ma potrete trovare offerte speciali computer+monitor). Sono anche disponibili dei modulatori TV non compresi nel prezzo.	Normale standard RGB. Niente uscita TV.
Il chip sonoro interno è scarso, con solo tre canali e nessuna uscita stereo, ma l'interfaccia MIDI incorporata rende l'AT perfetto per tutti i musicisti squattrinati.	Il sonoro incorporato è eccellente con 4 canali su 2 uscite stereo con 9 ottave di estensione e una ragionevole sintesi vocale. Per utilizzare il MIDI dovette aggiungere un'interfaccia.	Il livello del sonoro è scadente e questo è il vero tallone di Achille del PC come macchina gioco. Anche la qualità degli altoparlanti è bassa e nonostante siano disponibili interfacce MIDI il PC è inferiore a ST Mac per la musica
Il drive interno archivia 720K su un disco da 3,5" anche se ci sono ancora degli ST in giro che possono gestire soltanto la metà. Il mouse e due pulsanti si può inserire in una delle due porte (a cui posizione è un po' scomode), mentre nell'altra si può inserire un joystick.	Il drive incorporato dell'Amiga è rumoroso e lento ma archivia 880K su un disco da 3,5", quindi non è per niente un disastro. Il mouse a due pulsanti occupa una delle due porte disponibili.	Anche se i dischi da 5,25" e 360K sono ancora lo standard corrente stanno diffondendosi i dischi da 3,5" con 720K. Ci sono due stendeid diversi per i joystick: IBM (che è analogico ed è quello usato per i giochi vecchi o americani) e Amstrad (che usa lo standard dei joystick Atari).
L'AT ha attualmente la miglior biblioteca di software-giochi tra tutti i computer qui elencati. Il software grafico è migliore a quello dell'Amiga ma sta migliorando velocemente ed i nuovi titoli stanno andando oltre i limiti imposti dall'hardware. La porta MIDI incorporata ha spinto molte società a produrre eccellenti pacchetti musicali. Arriverà anche il software più serio.	Sul fronte dei giochi, l'Amiga sta uscendo dall'ombra dell'AT anche perché ora molti giochi dell'AT escono anche in versione Amiga. Peccato che di solito siano delle semplici conversioni che non tengono conto delle superiorità hardware dell'Amiga. C'è un'ampia gamma di pacchetti grafici, video e di animazione, alcuni dei quali eccellenti. C'è poco software musicale ma l'hardware ha ottime potenzialità.	C'è una vasta base di software per il PC, ma i giochi all'altezza degli standard attuali sono pochi. La situazione sta però evolvendo rapidamente, anche per quel che riguarda le applicazioni grafiche (specialmente sul fronte EGA). C'è software musicale disponibile (anche se scarso) ma è solo nel campo delle applicazioni per ufficio che il PC è veramente competitivo.
Buone, specialmente se si metariflerà l'annunciato calo dei prezzi. L'AT sta avvicinandosi per numero di titoli al leader del mercato 8-bit, che peraltro supera nettamente in qualità. Deve comunque fare i conti con un mercato italiano pro-Commodore	Ora che le Commodore ha ridotto i prezzi il futuro sembra piuttosto roseo.	Le prospettive di un boom nei giochi per PC sono buone soprattutto se esce l'annunciato ultra economico clone PC dell'Amstrad.
Un'eccellente macchina polivalente. L'AT offre elevata potenza ad un prezzo abbordabile. È il numero uno per il fan del MIDI, eccellente per i giochi e, col monitor in bin, è una buona macchina per applicazioni serie.	Anche se le qualità dell'hardware rendono l'Amiga un'ottima macchina per giocare il software in circolazione non è ancora riuscito ad evidenziare le vere qualità. È invece d'obbligo per i computer-artisti.	Il PC è una macchina completa e la vera bestia da soma del mondo dei computer, ma se vi interessano solo le applicazioni musicali o i giochi è bene che rivolgiate la vostra attenzione altrove.

GRAFICA	4
SONORO	3
SOFTWARE:	
Disponibilità	4
Qualità	4
Sviluppo	5

GRAFICA	5
SONORO	5
SOFTWARE:	
Disponibilità	3
Qualità	4
Sviluppo	5

GRAFICA	4
SONORO	1
SOFTWARE:	
Disponibilità	5
Qualità	5
Sviluppo	4

CRUCIKAPPA

ORIZZONTALI

1. La console a 16-bit della Sega.
7. Micro Computer.
10. La fine del Cobol.
11. ___ Blasters, gioco della US Gold.
12. Casa produttrice del coin-op Chasa HQ.
14. Sta per D nella sigla CD.
16. Equivale a 1000 Kbyte.
19. Uno dei fantasmini di Pacmania.
20. Contato... senza dispari.
21. Un recente gioco della Psyclapse.
22. Piccola macchia epidemica.
23. La marcia Inglese.
25. La Soft che ha prodotto Iron Lord.
28. Soprannome del direttore di K.
30. Guerriero giapponese.
31. Le iniziali di un gioco di biliardo della Ere International.
33. Nota dal Traduttore.
35. Trento.
36. Nome del tifolara della Konix.
37. In Inghilterra lo chiamano ___ Wolf.
38. Casa di software di Deathwish III.
39. Istruzione Basic.
41. Il sistema operativo dei nuovi IBM.
42. Marca di coin-op.
43. Rivista inglese di cui K utilizza testi e foto.
44. Gli estremi dalla Mirrorsoft.
45. La fantasma di Pacmania.
46. L'inizio e la fine di Thrust.
47. Preposizione semplice.
49. Sta in redazione (iniziali).
50. Rocket Ranger.
51. Iniziali del caporedattore di K.
52. Non lo si deva dire mai (Sean Connery insegna).
53. Anno Domini.
54. Noma di un giocatore juventino.
55. La software house di Duggar.
56. Contiene l'ALU.
57. Potente 8-bit piuttosto maltrattato.
59. ___ Burner.
62. Casa di software di Manchester.
63. ___ Ovar Moscow, vecchissimo gioco par C64.

VERTICALI

1. Cheat Moda all'italiana.
2. Il commercio spaziale secondo Ian Broben.
3. Joan di ___, gioco di strategia ambientato in Francia.
4. La prima nota.
5. Il protagonista di una trilogia di film, convertiti per home computer.
6. È alla base di ogni progetto.
7. The ___ Event, coin-op di wrestling della Konami.
8. Software house americana famosa per i giochi "cinematografici".
9. Wonder ___, vecchio coin-op giapponese.
15. ___ Goose, sparatutto tridimensionale.
17. Celebre coin-op RPG dell'Atari.
18. Cognoma dal direttore responsabile

1	2	3	4	5	6	7	8	9
10		11				12		13
14	15		16	17	18	19		
20			21			22		
23		24		25	26			27
	28	29		30				
31	32	33	34	35			36	
37		38					39	40
41	42	43						
44		45				46		47
	48		49		50			51
	52		53		54			55
56	57	58	59	60	61			
		62				63		

- di K.
24. Ci sale Tyson.
26. Si dice di chi è di moda.
27. Recente gioco dalla Firebird.
29. L'ultima periferica del PC Engine.
32. Detiene l'egemonia degli 8-bit in Gran Bretagna.
34. Gioco di guida della Accolada.
40. Divertente gioco di incastri russo.
42. Esperto di coin-op di K.
48. La metà di Andrew Braybrook.
49. Final ___, famoso gioco di guida.
51. Alessandria.
52. ___ Straak, discreto gioco della Mirrorsoft.
56. Croca Rossa Italiana.
58. In NFL Challenge indicano i giocatori d'attacco e difesa.
60. Terni.
61. Iniziali del grafico della versione per C64 di War in Middle Earth.

IL CRUCIKAPPA DI QUESTO NUMERO È STATO REALIZZATO DA: Antonio Visca Alessandria

SOLUZIONE DEL GIOCO DEL NUMERO PRECEDENTE

E	E	T	T	R	O	N	I	E	O	E	E	
E	I	T	E	A	D	A	R	D	A	N	I	
I	N	S	I	A	E	I	A	S				
M	U	N	S	I	E	R	S	E	A	H		
I	S	S	A	I	U			E				
N	T	S	S	K	N	I	R	E	S			
A	I	E	A	S	A	E	E	A	E			
I	E	X	A	M	I	N	E		O	U		
O	U	I	M	T	T	O	E					
R	A	I	N	B	O	W		I	N	I	N	K
	I	O		E	S	A	I	I	O			
O	R	A	E	O	N	S	E	A	I	R	N	U
A	I	E	M	I	A	T	O	M				
G	O	A	E		F	A	B	O	E	A	S	

SIM-HI-FI IVES



23° salone internazionale della musica e high fidelity
international video and consumer electronics show

14-18
settembre 1989
Fiera Milano

STRUMENTI MUSICALI,
ALTA FEDELTA', HOME VIDEO,
HI-FI CAR, CAR ALARM SYSTEMS,
PERSONAL COMPUTER, TV,
VIDEOREGISTRAZIONE,
ELETTRONICA DI CONSUMO.



un grande Sim!

*VIVA
i giovani*

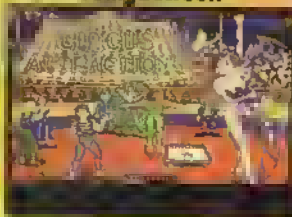
**HOME
VIDEO**

Ingressi: Piazza Carlo Magno - Via Gattamelata - Orario: 9.00-18.00
Aperto al pubblico: 14-15-16-17 - Giornata professionale: lunedì 18 settembre

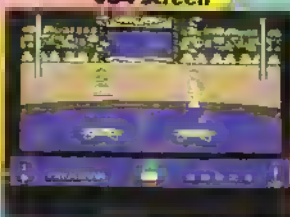


CIRCUS ATTRACTIONS

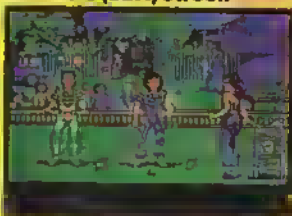
Amiga screen



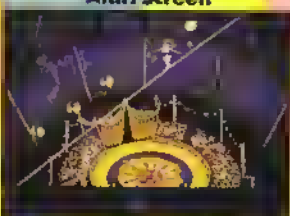
C64 Screen



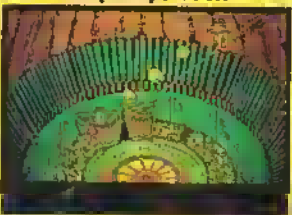
PC (EGA) screen



Atari Screen



PC (CGA) screen



Amiga Screen



Disponibile per AMIGA, ATARI ST, C64 e PC

LEADER

In omaggio in ogni confezione 1 Goblin in miniatura
ATTENZIONE: se sei fortunato
potresti trovare
un Goblin DORATO